

LA REVISTA DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

ROL
35
ediciones
ZINCO

Dragon

MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA Nº8 475 PTS.

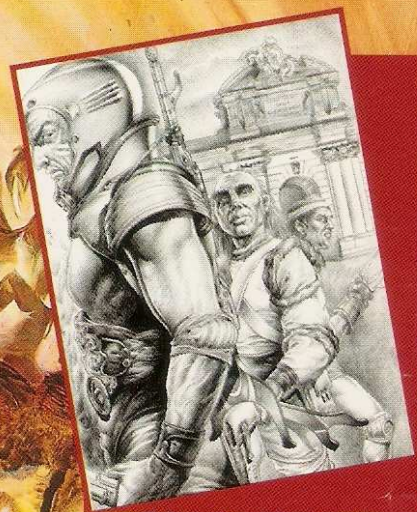
MODULOS

RESCATE

EL LEGADO DE
LOS LIOSALFAR

CONSTRUIR
UN CASTILLO

NUEVOS Y
TERRIBLES
TROLLS



PUNK TOREROS
RULES OK
(Aventura para
Shadowrun)



00008

8 414090 102452

SUMARIO

Número 8
Marzo 1.994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Domingo Santos
Albert Solé

Ilustrador cabeceras:
Xavier Musquera

Corrector de estilo:
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos:
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de
producción:
Hans L. Kötz

Director comercial:
Francisco Morales

Director de
publicidad:
Angel Somoza

ARTICULOS

- 15 **CONSTRUYENDO UN CASTILLO:**
- 16 **LA EVOLUCION DE UN CASTILLO**
Un castillo que imponga respeto no sale de la nada.
- 22 **SIETE PASOS PARA CONSTRUIR UN BUEN CASTILLO**
Normas elementales para aspirantes a arquitectos medievales.
- 32 **ESOS TERRIBLES TROLLS**
Nuevos trolls para nuevas aventuras.

MODULOS

- 42 **PUNK TOREROS RULES OLE**
(Aventura para Shadowrun)
De Madrid al Cielo... ¡y nunca mejor dicho!
- 48 **RESCATE**
(Aventura para D&D, niveles 3-5)
Un secuestro con demasiados intereses de por medio.
- 52 **EL LEGADO DE LOS LIOSALFAR**
(Aventura para AD&D, niveles 1-4)

SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
La cátedra y la colección de dragones del dire.
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Los roleros nunca hablan con lengua de serpiente.
- 10 **EL ORACULO DE LOS DIOS**
Instrucciones y consejos para másters dudosos.



Página 65



Página 52

- 11 **+3 EN CARISMA**
Ampliando horizontes y relaciones roleras.
- 12 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Los mejores saraos en JdR del país.
- 13 **EL ZOCCO DE LANKHMAR**
Aprovechad, estamos de rebajas...
- 62 **RUINAS Y PERGAMINOS**
La biblioteca del buen jugador.
- 63 **JAQUE MATE**
Nos vamos de tiendas para vosotros.
- 64 **CON PIES DE PLOMO**
Aparte del plomo, también existe la resina.
- 65 **BYTES Y MAZMORRAS**
Diskettes, joysticks y juegos de rol.
- 66 **LA ULTIMA TIRADA**
Reflexiones filosóficas sobre el rol y otras hierbas.



EL RUGIDO DEL DRAGON

LA QUE OS ESPERA, ROLEROS

De nuevo tengo ante mí una página en blanco, que he de llenar con unas líneas que puedan ser de interés a mis queridos lectores. Y como ustedes son, ante todo, roleros, y tengo sobre mi mesa algo que creo que a todos interesa conocer, la programación de nuestra división de juegos de rol, me he dicho: ¿por qué no se la cuento?

Pues sí, se la cuento: ahí vamos.

Empecemos por la madre del cordero, a saber nuestro buen AD&D, el juego inicial de esta editorial y la columna vertebral de nuestra producción rolera. Por de pronto, cuando esta revista llegue a los quioscos, deberíais tener en vuestra tienda favorita los productos de febrero, el volumen *Aventuras de Reinos Olvidados*, y el módulo

lo Tribus de esclavos de Sol Oscuro. Y estarán al caer los de marzo, que son el *Compendio de monstruos* y el *Draconomicon*, ambos de los Reinos Olvidados: el primero es nuestra habitual recopilación de monstruos a añadir a vuestras carpetas, con la salvedad de que en esta ocasión se trata de un volumen doble, con bastante más de un centenar de peligrosas criaturas que merodean los Reinos; el segundo es una recopilación sobre todo lo conocido referente a los dragones de los Reinos, y será de gran utilidad para los aventureros que deban ir tras ellos.

En abril, un buen hueso al que hincarle el diente: *Las ruinas de Bajomontaña*, una caja perteneciente a los Reinos Olvidados, que nos introduce (¿deberíamos decir «nos descende»? en «el más profundo «dungeon» de todos», que tiene fama de ser el mayor y más mortífero de todos los que hay en el AD&D: un buen reto para cualquier rolero, novato o veterano. Y también en abril un módulo no adscrito a ningún universo específico: *Tenebrosas profundidades*, una aventura que se desarrolla en una mítica ciudad, tragada hace tiempo por las aguas.

Y en mayo, un nuevo volumen de suplemento de reglas dedicado a una categoría de jugador: en este caso se trata de *El manual del buen brujo*, que habrá de encantar a todos los aficionados (que son muchos) a la magia. En este mes (el de las flores y el del cumpleaños del que esto escribe) también publicaremos un módulo no adscrito a ningún universo (y por tanto utilizable en todos ellos): *Peligro en el pantano*, una aventura referente al robo de un sagrado icono, que ha de ser recuperado en un meléfico pantano.

También en mayo, coincidiendo con el Salón del Cómic, nos gustaría publicar un producto de TSR, un juego en caja, no relacionado con la línea AD&D, del que ya les daré más noticias, en cuanto la operación esté concretada.

Y pasemos a las dos líneas de FASA, la otra compañía de la que producimos juegos. Para empezar, estará a punto de llegar a vuestro punto de venta la *Pantalla del director de juego* de Shadowrun, complemento indispensable para los que adquirieron el manual de este juego, producido por nuestros predecesores en su edición, Diseños Orbitales. Y, para los que no lo tengan, en abril pondremos a la venta una segunda edición, corregida, de ese *Shadowrun* segunda versión. Para los que prefieren el combate de los mechs gigantes en el futuro, ese mismo mes les ofreceremos la segunda versión de *Mechwarrior*, el juego de rol de Battletech.

Para mayo, un nuevo producto Battletech: el *Manual de Referencia Técnica 3050: El Regreso de Kerensky*. Los que compraron el equivalente del año 3025, producido por Diseños, ahora podrán dar un salto de un cuarto de siglo en la historia de la Esfera Interior, tras la invasión de los Clanes, y adecuar sus mechs a esta nueva era del combate en el siglo XXXI.

Y eso será todo por este trimestre. En un próximo número os hablaré de la planificación para otros cuantos meses. Pero antes de despedirme quiero daros una noticia: si las tiradas nos son propicias, hacia el otoño (buena estación para ello), entraremos en un oscuro, gélido y aterrador universo de AD&D: Ravenloft. Así que id preparando estacas, ristas de ajos, cruces y agua bendita...

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de este mes es un Chiao, el dragón chino de la buena suerte (y eso es lo que nos hace falta a todos, buena suerte, sobre todo a nosotros, para salir adelante con nuestros ambiciosos planes de producción de juegos...).

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, issue 201 («The Evolution of a Castle», «Seven Steps to a Successful Castle»), DRAGON 199 («Those Terrible Trolls», and DUNGEON® issue 42 («Ransom», «Legacy of the Liosalfar»), and is copyright© 1993, 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. © designates registered trademarks owned by TSR Inc.™ designates trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright© 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright© 1994 Ediciones Zinco para las traducciones al español y los textos originales escritos en este idioma.

«Punk Toreros Rules Olé»© 1994 La CIA para Ediciones Zinco. Todos los derechos reservados.

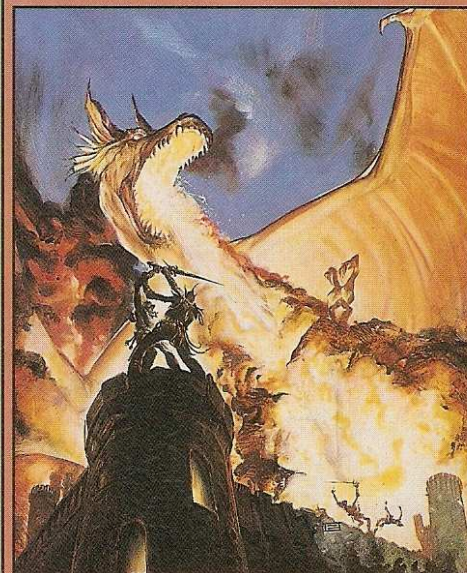
El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier otra información errónea publicada.

Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico: sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine número 8, marzo de 1994. Edita Ediciones Zinco S. A., Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S., Pacífico 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona, Tel.: 4080674, Telex: 3403755. Grabados: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avda. de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA: el artista Peter Clark pinta una imagen de ardiente destrucción, cuando un airado dragón ataca con su igneo hálito a un grupo de aventureros.

2 PLUMAS ENVENENADAS



Los más variados tópicos sobre el amplio mundo del rol pueden aparecer en las cartas de esta sección. Nos gustaría pedir a los numerosos corresponsales que nos envían sus misivas que tengan un poco de paciencia, ya que la correspondencia es muy abundante, y el espacio, poco. Intentaremos dar respuesta a todo el mundo, máxime ahora que DRAGON es mensual. Gracias por confiar en nosotros.

EL SOL OSCURO SALE PARA TODOS

Amigos de **DRAGON**:

Aunque tengo sólo once años, me considero ya casi un veterano en el rol, gracias a vosotros y a la *Guía Básica del Juego de Rol*. Me encanta vuestra revista y las ideas que nos aporta a los pocos jugadores de rol que somos en el mundo.

Tengo el *AD&D* y varios suplementos para la *Dragonlance*, de la que he leído además casi todas las trilogías. Ahora quisiera probar el mundo de *Dark Sun*, del que no sé absolutamente nada, en mis campañas. ¿Me basta con la caja llamada *Sol Oscuro* para conocer este mundo, los distintos hechizos, las otras categorías de personajes, etcétera, o requiero leer antes una trilogía o algún otro libro de *Dark Sun*? Gracias por todo.

Sergio Cuesta
Málaga

Pues eso depende de ti. Con la Introducción al Sol Oscuro tienes todo lo que te hace falta para comenzar en el árido y peligroso universo de Dark Sun. Los libros no son necesarios, ni en éste ni en ningún otro juego que nosotros sepamos, pero siempre son una buena ayuda para ambientar de manera más perfecta una partida o campaña. Sus descripciones, guiones y situaciones pueden constituir una cantera de ideas inagotable para cualquier máster. Pero sólo eso. Ya que preguntas sobre JdR y libros relacionados, nos gustaría compartir la anécdota que acaeció en cierto club de renombre. Se jugaba la campaña de la Dragonlance, y el DM se había empapado las novelas a conciencia. Por supuesto, todos los PJ eran los de los libros. Uno de ellos pronunció una frase que disgustó sobremedida al DM, y éste comenzó a despotricar contra el jugador, diciéndole que su PJ no podía decir eso según la novela, que tendría que decir otra cosa. Se armó cierto baru-

llo, y el jugador interpelado sonrió y dijo: «Callad, que no me oigo.» Mientras no lleguemos a estos extremos, todo irá sobre ruedas.

LAUDATEM, OMNES GENTES, LAUDATE!

Supongo que os parecerá algo extraña la forma de comenzar de este «pápirus» (cosa natural en este mundo en el que el lenguaje universal y por desgracia más difundido, es el de la «mala leche» y la nula comprensión de lo que se sale de la apática normalidad del noventa y nueve por ciento del vulgo), aunque no debería, puesto que probablemente estaréis hasta el colodrillo de adulaciones y alabanzas, las cuales ninguna está de sobra, por cierto, pues como la mía están dirigidas a gente como vosotros, ¡ADULTOS! Por muy raro que suene, pero adultos con la capacidad tanto imaginativa como de ilusión de cualquier inocente muchachito (de los que no abundan muchos en esta época y sociedad deshumanizada y dictadora de conductas morales), las cuales, como yo mismo en sus días, y creo que hasta el momento, miramos la vida con ojos atónitos y deseosos de nuevas y enriquecedoras experiencias, y que a veces son parte de las punzantes picaduras de una wyverna. Pero bueno... Hasta aquí la palabrería, puesto que el primer propósito de esta carta era uno muy distinto (aunque no he podido resistirme a elogiar a caballeros tan honorables y comprometidos). Pues en uno de los números de ésta, nuestra revista, específicamente el 4, acabáis de introducir algo que me ha dañado la vista cual bola de fuego; este algo a lo que me refiero son los módulos para *Cyberpunk*, *Shadowrun* y *Battletech*. ¡Qué diablos hacen aquí estos abortos de orco deforme! Y no me llaméis puritano, pues seguramente habrá más de uno que piense como yo (no lo toméis a mal, respeto estos juegos, pero además de no gustarme, no sé qué requetedia-

blos hacen en la revista por excelencia del *D&D/AD&D*, tanto americana como española, ¡la original!, ¡la única! Espero que estas abominaciones del rol y la estrategia no se vuelvan a infiltrar y ocupar el espacio que podría estar destinado a elementos del *Dungeons &...* Aunque también hay algo que no me ha molestado nada en absoluto, la introducción de *La llamada de Cthulhu*, pues pienso puede aportar muchas cosas buenas a la revista y a los DM del orbe, además de ser un claro reconocimiento y tributo al genio de Lovecraft).

Quiero además aprovechar esta ocasión (si es que me llegáis a publicar) para hecer una petición. Como habréis adivinado, mi pasión es el *D&D/AD&D*, y tengo algunos años de experiencia en este juego pionero, pero desde hace algún tiempo he visto reducida la práctica del juego a poco más que a mis divagaciones en «sueños» por la fantasía y la lectura (y mis dibujos), además de vuestra revista, y esperaría que alguien de mi edad (diecisiete años), sin restricciones en cuanto al sexo, me introdujera en profundidad en *AD&D*, ya que me encuentro solo en esta maravillosa ciudad de Segovia. Si lo hiciera, que contacte conmigo en el (921) 43 03 35.

Bien, acabo ya, perdonad ante todo la extensión, pero pienso que todo era necesario de decir. Espero también que no sea muy destructiva esta queja y que seáis tan legales como creo para publicarla. Os deseo lo mejor.

Daniel M. Prada
Segovia

P.D.: Mi letra es malísima, ¡pero es mía!

Daniel, majó, entre dos amores tenemos nuestro corazón dividido. La mayoría de la gente se queja por la sola inclusión de material de AD&D, y tú, justo por lo contrario. Y lo malo (o bueno) es que hay que tener contento a todo el mundo. Los artículos publicados en el número 4 pertenecían a la edición norteamericana de DRAGON. Si nuestros compañeros del otro lado del Atlántico lo hacen, nosotros no podemos ser menos, máxime teniendo en cuenta la composición del mercado de rol hispánico. Supongo entonces que renegarás del módulo de Aquelarre del número anterior, y del de Shadowrun del presente, pero tú mismo dices que te gustó

702.- Efectivamente, tu letra es malísima. Transcribir la piedra de Rosetta nos hubiera sido mucho más fácil.

Hola. Me llamo José Manuel, y escribo para pedir información sobre el juego por correo Quest llevado por Millenium (Saragossa, 95-97, primero, quinta, 08006 Barcelona). A mi entender, era un juego buenísimo, pero un buen día desaparecieron sin noticia alguna. Se anunció en el Líder 22 y en una revista llamada Mayroil. También os pediría que escribiérais artículos sobre JPC en general (españoles y extranjeros) para saber a qué atenernos. Muchas gracias y un afectuoso saludo.

¿Qué está estrechamente vinculado a la desaparecida Playrol, por lo que ya puedes augurar la suerte que ha corrido... Suponemos que la historia superó a sus organizadores, que decidieron decir adiós a la historia. De todas formas, es una pena que en España el PC no haya pasado de tímidos intentos, algunos de gran calidad como En Gante, más que nada por falta de gente que se dedique en serio a ello. Podrás ver que, en los artículos publicados en el número 5 de **IMAGIN**, hay gente que se está animando a contar historias sobre el particular. Pero necesito más movidas. ¿Quién se anima?

¡Qué tal! Soy un lector incondicional de vuestra revista, y me encanta tu sección. Además, estoy totalmente de acuerdo con lo que dices sobre reinte de los que dicen que juegos como *Zelda*, *Rastan Saga* y otros tantos juegos no *¡off!*. También estoy de acuerdo que las interconexiones no son el mejor soporte para los *off!*, pero sólo aquí, en España.

En España no han salido muchos JdR, y en EE.UU. tampoco. Pero la cantidad de JdR para la Super Nintendo en Japón te sorprenderá. Han salido porque, al tener amigos japoneses, he visto y jugado muchas cosas, como la saga de los *Final Fantasy*, que consta de cinco juegos, dos de los cuales están para SN, el *Final Fantasy Mystic Quest*, versión americana, los *Dragonquest 4 y 5*, el *Phantasy Star* (mucho mejor, en mi opinión, que el 3, y

También comparto tu opinión sobre el *Gargoyle's Quest*, pero ¿has visto alguno de los *Final Fantasy Legend 1, 2 y 3*? También los consideraría JR, pues en cada uno controlas cuatro jugadores que van ganando habilidades y mejoran sus estadísticas cada vez que ganan una batalla.

La falta de JdR para las videoconsolas en el mercado español no significa que en todo el mundo pase lo mismo. Los japoneses, al no tener un sólo JdR de los usuales, como D&D, *Traveller*, *Chill* o *RQ*, han cogido todo lo que sabían de los JdR de oídas, y lo han metido en el medio más comercial que tienen: las videoconsolas. En Japón, mucha gente, jóvenes y adultos por igual, se pasan parte de su tiempo libre frente a la consola. Un par de veces, al ir a casa de un amigo mío a jugar con la Nintendo, nos hemos encontrado a su padre jugando, con la consiguiente regañina del hijo al padre por estar siempre pegado a la pantalla con la consola encendida.

Como ves, los consoleros no estamos faltos de material roleante porque éste no exista, sino por la dificultad que tienen las compañías que los crean para traducirlos. A la versión *Made In USA* del *Final Fantasy 4* le faltan algunos detalles de la versión original japonesa. El problema para los roleros electrónicos es tener que aprender japonés además de inglés. Yo, como ya estoy aprendiendo, no tengo ningún problema, pero me ha costado lo mío...

No puedo menos que estar completamente de acuerdo contigo, Kumar, porque en sólo unas líneas has planteado muy bien el estado del JdR en consola. Por suerte, el creciente interés de los más jóvenes por el manga y todo lo que viene de Japón está empezando a paliar esta «sequía» Dragon Crystal, para Sega Game Gear, es uno de los JdR japoneses que más se han vendido aquí en España: he visto a adultos más que crecidos quitarle la consola al niño para echar una partida, ya que el juego de marras «pica» que es un gusto. Los japoneses ya empiezan a tener JdR de

libro y mesa, como los que gastamos en Europa y América: nos lo contaron ellos mismos en el Salón del Cómic. Si es cierto que se inspiran «de oídas», y para darse cuenta de ello sólo hay que echarle un vistazo al sistema de juego de Cobra Mission o Phantasy Star. La pena es que en japonés no paso del «domo arigato» y el «do de su ka»...

Por desgracia, la amplia extensión de tu carta no nos permite su publicación íntegra en nuestras páginas, pero no queremos que pienses que ha caído en saco roto. Aceptamos todas tus críticas sobre el tema de traducción, que han sido pasadas al grupo de traductores que trabaja con nosotros. Pero por un momento, ponte en nuestro pellejo, y piensa en el trabajo que acometemos diariamente en la editorial. Muchos se cansarían con sólo pensarlo. También nos hacemos eco de tus parabienes, y no ofrezcas demasiado tus servicios, no sea que te fichemos y sufras en tus propias carnes los mismos problemas que nosotros padecemos. Gracias por tu sinceridad.

C/GINZO DE LIMIA, 32
28029 MADRID
TELF Y FAX: (91) 739 62 71
FRENTE A LA VAGUADA!!

BARRIO DEL
PILAR

- * TODO EL COMIC NACIONAL Y USA
 - * COMIC EUROPEO Y EROTICO
 - * MANGA JAPONES Y ANIME
 - * ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION
 - * MAS DE 700 REFERENCIAS DISTINTAS EN FIGURAS DE PLOMO DE LAS MEJORES MARCAS
 - * WARGAMES Y TEMATICOS
 - * REVISTAS Y FANCINES
 - * POSTERS Y MERCHANDISING
 - * VIDEOJUEGOS DE SUPER NES Y MEGADRIVE!!
- Y MUCHO MAS ...

TE LO SERVIMOS
POR CORREO SI
ASI LO DESEAS.
¡¡PIDENOS GRATIS
NUESTRO CATALOGO!



EL ORÁCULO DE LOS DIOS



Estimada señora Francis: mi marido es un guerrero de quinto nivel y me tiene harta, porque cada vez que viene a casa después de trabajar, lleva la cota de malla llena de sangre y otras porquerías, y aunque la meto a la lavadora, no le salen. ¿Cómo puedo limpiar las dichas manchas, para que sea el guerrero más limpio de todo el dungeon?

Comunicándose telepáticamente, ¿hace falta hablar el mismo idioma?

Se podría convocar un referéndum entre másters acerca de este tema, pero nosotros somos de la opinión de que sí, es necesario.

Cuando un psiónico está en forma ectoplásmica, ¿es inmune a ataques físicos no mágicos?

Según estudiosos reconocidos de la parapsicología científica, el ectoplasma tiene cierta identidad corpórea, por lo que podría ser vulnerable a ataques físicos normales, siempre y cuando se aplique una penalización severa (-4 o -6) debido a su elasticidad y rápido movimiento.

Si un animal carente de Inteligencia quiere comerse a un paladín, ¿detectaría este intento malvado?

Los animales suelen tener alineamiento Neutral, y para ellos no se trata de un acto malvado, sino de comer y sobrevivir. El paladín se quedaría «in albis» hasta que no reciba el primer zarpazo o mordisco.

Soy DM, y tengo la idea de que es horriblemente irreal (casi ridículo) permitir a un guerrero un ajuste de reacción por destreza favorable con una armadura pesada encima. ¿Sería conveniente instaurar en mi grupo una norma opcional que reduzca la destreza cuando se lleva

armadura? Tenía pensado permitir además una absorción de daño moderada para equilibrarlo, de acuerdo con la armadura (es decir, poca penalización a destreza y poca absorción de daño a armaduras ligeras, y mucha a las pesadas). ¿Qué decis?

A nosotros nos parece bien: al fin y al cabo, es tu juego y tu campaña. Pero ya sabes que nosotros siempre defendemos que, en última instancia, las normas deben beneficiar a los jugadores, no perjudicarlos.

¿Vais a sacar alguna vez un portafolios? Las páginas centrales con el dibujo saben a poco.

Los portafolios y libros de ilustraciones del AD&D los publica Timún Mas. Consulta en tu librería.

Soy un adicto a los juegos de rol y un iniciado a Battletech. Cuando me licencié de mi servicio militar (finales del agosto pasado) escribí a Mechforce España, pero aún no me han contestado. En el editorial de vuestro número 6 comentáis que ahora Battletech lo publicáis vosotros y tal vez sepáis a dónde debo dirigirme para inscribirme. Agradecería que me dijerais la dirección a la que hay que escribir o en su defecto si por lo menos Mechforce España aún existe.

Por desgracia, el destino de Mechforce España estaba ligado al de Diseños Orbitales, o

sea, que ha desaparecido. En cuanto a la posibilidad de gestionar nosotros, como editores de Battletech, una nueva Mechforce, aún no hemos tenido tiempo de tomar una decisión. Lo sentimos.

Cuando un personaje se ve cubierto por un hombre-lodo, ¿tiene tirada de salvación para quitárselo de encima? ¿La tiene antes de que le caiga?

Más que tirada de salvación, sería conveniente aplicar las reglas de Sorpresa. Mira el módulo *El legado de los Liosalfar* en este mismo DRAGON para un ejemplo de encuentro con hombres de barro.

¿Qué nuevos mundos o Juegos de Rol recomendáis a este máster que no sean ni AD&D, ni Dragonlance, ni Stormbringer, ni El Señor de los Anillos, ni Dark Sun?

¿Qué juegos de ciencia ficción futurista me recomendáis?

Suponiendo que lo que te va es la fantasía medieval, buenas opciones serían *Aquelarre*, *Pendragón*, *Ars Magica*, o *Warhammer Fantasy Roleplay* en castellano, y *Tunnels & Trolls*, *Elfquest* o *Skyrealms of Jorune* en inglés. Como mundos, puedes ahora probar *Reinos Olvidados*, y dentro de unos meses, *Ravenloft*, para AD&D; en inglés te podemos recomendar *Greyhawk* y *Al-Quadim*. En cuanto a ciencia ficción, si lo puedes encontrar, *Traveller* es el decano de la Cifi, y en castellano hay cosas muy interesantes como *Paranoia*, *Star Wars*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Mutantes en la Sombra*, *Fuerza Delta*, *Universo* o el futuro *Mechwarriors*. En otros idiomas, la oferta es mucho más amplia: *Star Trek*, *Gameworld*, *Star Frontiers*, *Buck Rogers Adventure Game*, *Alter Ego* o *Les Divisions de L'Ombre*. Consulta en tu tienda especializada.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASÍA

Juegos de Rol y Tablero. Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borras) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

+3 EN CARISMA



Lo importante es relacionarse. No hay nada que frustre más a un jugador de rol que tener una campaña la mar de salada, un juego recién traído de los Estados Unidos o unas reglas opcionales para lligues, y no tener con quién compartirlas. El que está solo, es porque quiere, pues todo el mundo es bienvenido a ésta vuestra sección de DRAGON.

—Nos gustaría contactar con aficionados al mundo del rol. Aceptamos tanto jugadores como másters. Los interesados escribid a:

José Joaquín Fernández Jiménez
C/. José Ant.
Fernández Níguez, 52
03169 Algorfa
(Alicante)

—En Alicante ha nacido un nuevo club de rol: el club *Unicorn*.

De momento somos pocos. Jugamos a cualquier juego de rol, principalmente a *MERP*, *Rolemaster*, *AD&D*, *Runequest*, *Mutantes en la Sombra*, *Warhammer 40K* y *Fantasia*, *Shadowrun*, *Far West* y *Killer*. Si estáis interesados, escribid a:

Manuel Grau Aracil
C/. Méjico, 11, segundo, D
03008 Alicante
Tel. (96) 511 36 58

—Por desgracia, la carta en la que nos informaban de las jornadas que iban a tener lugar a finales de enero llegó tarde al cierre del número 7, pero no por ello les vamos a dejar colgados. Se trata del club *A.R.E.B.A.* (Associació de Rol Els Bons de la Aventura), de Alicante. La dirección de contacto con ellos es:

A.R.E.B.A.
C/. Purísima, 33
Tel. (96) 573 09 73

—Somos un grupo de amigos que queremos formar un club de rol, pero no sabemos qué hay que hacer. Me gustaría mucho que me enviárais la respuesta. Aparte de saber qué hay que hacer para formar un club de rol, nos gustaría que nos dijérais qué podemos hacer para conseguir un local para jugar, ya que jugamos donde podemos o donde nos dejan.

Carlos Muncharaz Rodríguez
C/. Doctor Fleming, 2,
tercero, C
12005 Castellón

—Me gustaría cartearme con otros lectores de *DRAGON*, y que el hacha de Crom nos proteja.

Miguel Angel Muñoz Ruiz
C/. Murcia, 18, primero, A
28903 Getafe
(Madrid)

—Otra Nota de los de Siempre: Miguel Angel, guapo, lo sentimos, pero los dibujos a lápiz NO se pueden reproducir para su publicación. Prueba con tinta la próxima vez. De nada.

—No os dejéis engañar por su presentación un tanto caótica, pues dentro del fanzine *Rosa Negra* hay tela que cortar. Módulos para *AD&D*, *G.U.R.P.S.* y *RQ*, junto con ayudas para *La llamada de Cthulhu*, más comentarios, libros, cómics y muchas cosas más. Toques y contactos a:

Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica
C/. Serranos, 7, primero,
dcha.
24003 León

Con bendición clerical de *DRAGON Magazine*.

—El Club de Rol *Quinacura*, de Chile, ofrece cambiar correspondencia con datos de la espléndida campaña *Stranghalt*, de Raimundo Dognac, por ideas nuevas o arte original (que quepa en sobres). Escribir a:

Raimundo Dognac
Calle Los Comanches, 1419
Vitacura, Santiago de Chile
(Chile)

—Se pone en marcha la campaña de juego de rol por correo *Caballeros de la Tabla Redonda*. En palabras de su promotor, «es un juego inventado, en el que cada jugador participará solo con su personaje, independientemente de las acciones de los demás jugadores. La campaña tiene un precio de cien pesetas por turno, ya que me veo obligado a afrontar una serie de gastos como los sellos y sobres, las fotocopias, etcétera». Para participar o informarse, la dirección es:

Héctor Paños Rodríguez
C/. General Prim, 63, 5°, 1ª
08902 L'Hospitalet de
Llobregat (Barcelona)



Todo en:

- Juegos de simulación
- Comics
- Literatura fantástica

Astigai
JUEGOS/JOKALDIK

**Servimos a todo el Estado.
Consúltanos sin compromiso.**

Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si llamas desde fuera de Bizkaia.



EL HERALDO DE LA CORTE



Esto no son las páginas amarillas, pero menos da una piedra, que dice el refrán. De todas formas, el Heraldo de la Corte siempre tiene buenas e interesantes nuevas que comunicar a los muchos jugadores de rol que viven desperdigados por este país de Sagitario.

—Se advierte a parroquianos y habituales de esta taberna que se acaba de fundar *La Companya*, una asociación juvenil de carácter cultural, que se ha marcado el objetivo de la promoción y difusión de todo lo referente al mundo lúdico. Y para ello han puesto en marcha toda una serie de ideas que no están nada mal. Los interesados en conocerlas o en arrimar el hombro, que se dirijan raudos a:

LA COMPANYA
Apartado de Correos 24400
08080 Barcelona
Tel. (93) 331 76 70 (Alex)
Tel. (93) 846 24 72 (Francesc)

—Hola, somos un grupo de jugadores de entre 14 y 16 niveles (en realidad años). Buscamos a gente de Palma de Mallorca que le guste jugar al AD&D y que esté dispuesta a pasarlo en grande los viernes y algunos fines de semana.

Interesados, enviar una carta con vuestro número de teléfono y explicando vuestra forma de jugar a:

Julián Cánaves Bover
C/. De Juan Capó, tercero, A
07010 Palma de Mallorca
(Baleares)

P.D.: También se admiten chicas.

—Somos un club de Sevilla, con varios años de experiencia en el tema, que nos hacemos llamar *Tierras Lejanas*. Poseemos local propio y más de treinta socios, que esperamos seguir aumentando. Si os interesa haceros socios o ver lo que hacemos, nos encontramos en:

Tierras Lejanas
C/. Juan de Ledesma (Cerro del Aguila), 96
Sevilla

O llamar al teléfono 461 30 79.

Preguntar por Francis o Pedro.
P.D.: Tenemos todos los juegos del mercado español, y si ves alguno que no tengamos, te lo traemos. También jugamos a wargames y temáticos.

—Somos el club *El Señor del Bosque*. Jugamos a todo, aunque estamos íntimamente unidos con el mundo de *Dragonlance* de AD&D y *Stormbringer*. Somos admiradores de Tolkien y amamos los relatos de la *Dragonlance*. Nos interesa gente con ganas de jugar en una campaña de AD&D por correo; interesados escribir a la dirección 1. Por otra parte, los que quieran jugar con nosotros en una mesa o formar parte de nuestro club, escribid a la dirección 2. Os esperamos ansiosos

1. - Partida de Rol por Correo
C/. Germans Gomis, 65

25790 Oliana
(Lérida)

2. - El Señor del Bosque
C/. Germans Gomis, 65

25790 Oliana
(Lérida)

Nota de la Redacción: ¿Y qué diferencia hay entre la dirección 1 y la dirección 2?

—Con una honestidad que les honra, el Círculo de Rol de Palencia nos envía de nuevo una memoria de la jornadas que realizaron el año pasado. Al parecer, hubo ciertos problemas organizativos, y la primera información que había llegado hasta nosotros estaba desvirtuada por dicho motivo. Ante tal muestra de honradez, no podemos menos que recomendarles encarecidamente a todos los aficionados de rol de la zona de

Palencia. La dirección de contacto es:

Círculo Católico de Palencia
Círculo de Rol de Palencia
C/. Queipo de Llano, 12
Palencia

RR.PP. para contacto: José Francisco Aparicio
Tel (979) 72 04 92

—Cualquier jugador de rol que quiera iniciarse, o simplemente ju-

gar al *Advanced Dungeons & Dragons*, que se ponga en contacto conmigo llamando por la tarde al teléfono 680 50 24 y preguntando por Alejandro. En principio, sólo para gente de Benidorm, aunque si hay alguien interesado en Alicante o alrededores, que me llame, y le pondré en contacto con el club de rol Máscara, de Alicante, del cual soy socio.

-Se hace saber a los aficionados a jugar fuerte de Barcelona y alrededores que, los días 12 y 13 de Marzo de 1994 tendrán lugar las muy afamadas IV Jornadas de Rol de la Universidad Politécnica de Catalunya, sarao de calidad y tradición que organiza el Club de Rol de la UPC. Campeonatos, demostraciones y partidas abiertas son solo algunas de las ofertas de las que podrás disfrutar. Los interesados, que se pongan raudos en contacto con el Club de Rol de la UPC, Tel. (93) 401 72 42 / Fax (93) 401 70 50. Allí estaremos nosotros también, junto a muchos amigos mas...

IV Jornadas de Rol

ESTRATEGIA, SIMULACION Y TEMATICOS
Universitat Politècnica de Catalunya

Sábado 12 y Domingo 13
de Marzo 1994
Campus Nord
de la UPC

Organiza:

Club de Rol de la
Universitat Politècnica
de Catalunya (CRUPC)
Campus Nord UPC
(Casa del estudiant)
B5-S203
Tel: 4017242
Fax: 4017050

Lugar:

Campus Nord UPC
(al lado del Cuartel
del Bruch)
Metro: Palau Reial L. 3
Autobus: 7,74,69,75,
114,63,67,68

Colaboran:

GIGAMESH
CENTRAL DE JOCS
BILLARES SOLER
JUEGOS SIN FRONTERAS
LIDER
ALEA
DRAGON
DOSDEDEZ
CLUB KRAKEN

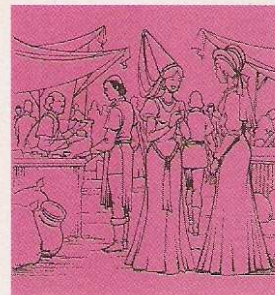
Patrocina:

JUEGOS SIN FRONTERAS
JOC INTERNACIONAL
E.D. ZINCO



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

EL ZOCO DE LANKHMAR



En el rol, siempre hay oportunidad para hacer algún trapicheo o pequeño negocio beneficioso para ambas partes. Vender un módulo que ya hemos jugado, ese libro de reglas que se nos ha quedado pequeño, o esos dados que se liquidan por «cese en el negocio». Una carta a DRAGON Magazine puede ayudarte a ti y al amigo desconocido que necesite tu material.

—¡Atención! ¡Super oferta! Se vende a precio de saldo el siguiente material:

Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos, Módulo de MERP, precio 600 pesetas.

Las Bocas del Entaguas, módulo de MERP, precio 1.000 pesetas. Incluye mapas a color. *Otras Tierras*, ampliación de Dragonlance que describe milimétricamente tres de las más fabulosas áreas de Krynn; precio 1.000 pesetas. Incluye un mapa extensible a color. *Los Dragones de Krynn*, trilogía completa de los módulos *En Busca de los Dragones*, *Magia de Dragón* y *La Ciudadela del Dragón*. Todos incluyen mapas desplegados de alto detalle y desarrollan áreas de Ansalón habitadas por dragones. Precio de los tres: 3.000 pesetas.

Interesados, llamar al teléfono (925) 22 33 23 y preguntar por José Luis. Los gastos de envío corren de mi cuenta.

—Compro los tomos MU3 y MU4 del *Gamer's Handbook of the Marvel Universe*, y las ampliaciones MHAC-9 (*Realms of Magic*) y MA3 (*The Ultimate Power's Book*); todo ello perteneciente al juego de rol *Marvel Superhéroes* de TSR. Escribir a

David Freixas
C/. San Juan Bautista, 46
08700 Igualada
(Barcelona)

—Vendo los siguientes complementos de *Star Wars* primera edición en inglés: Reglas, Sourcebook, Imperial Sourcebook, Rules Companion, Pantallas y los módulos de *Star Wars* en inglés *Black Ice*, *Riders of the Maelstrom*, *Otherspace I y II*, *Scavenger Hunt*, *Battle for the Golden Sun*, *Tantooine Manhunt*, *Starfall*, *Strike Force Shantipole*. También vendo los siguientes juegos para PC, originales, en diskettes de 3,5: *Alone in the Dark*, *Elvira II - The Jaw of Cerberus*, *The Summoning*, *Push Over*, *Tortugas Ninja 2*.

Compro el *Monstruous Compendium Volume 2* (Dragonlance) en inglés.

Interesados, escribir a:

Antonio Aroca Santín
Apartado de Correos 3008
08905 L'Hospitalet
(Barcelona)

—Me interesaría comprar el *Manual de Referencia Técnica 3025* de la serie *Battletech*, preferiblemente en castellano, o en último caso en inglés.

José Porras
C/. Arrieta, 10, bajo, dcha.
28013 Madrid

—Hago dibujos a pedido, a precios de intercambio. ¿Tal vez quieres un retrato hablado de tu héroe o heroína, o figuritas de papel para batallas? O lo que sea. Recibo a cambio material interesante de campañas no comercializadas. ¿Qué os parece? ¡He rellenado de avisos esta revista! Escribid a:

Raimundo Dougnac
Los Comanches 1419
Vitacura (Santiago de Chile)

Nota de la Redacción: Los currantes de **DRAGON** en pleno tienen a bien conceder el premio al Jugador Hiperactivo y Contumaz del Mes al amigo Raimundo, por escribir desde tan lejos y, efectivamente, por haber copado él solito la mayoría de las secciones de esta revista. ¡Que cunda su ejemplo, por las

barbas de Tanglor!

—Vendo el juego de rol *Far West* con ficha del jugador por el precio de 2.000 pesetas. Llamar al número de teléfono (958) 52 14 48. Preguntar por Carlos.

naipe

Meléndez Valdés, 55

28015 MADRID

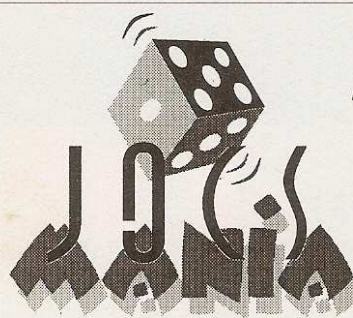
T. (91) 544 43 19

Todo tipo de juegos

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE WARGAMES,

FANTASIA Y ROL



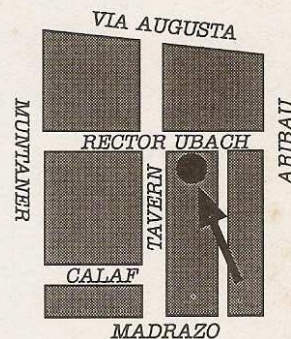
JOCS DE TAULA
D'ORDINADOR
DE ROL
WARGAMES (NOUS I DE
SEGONA MÀ)
LLIBRES DE VIATGE
MINIATURES I CÒMICS.

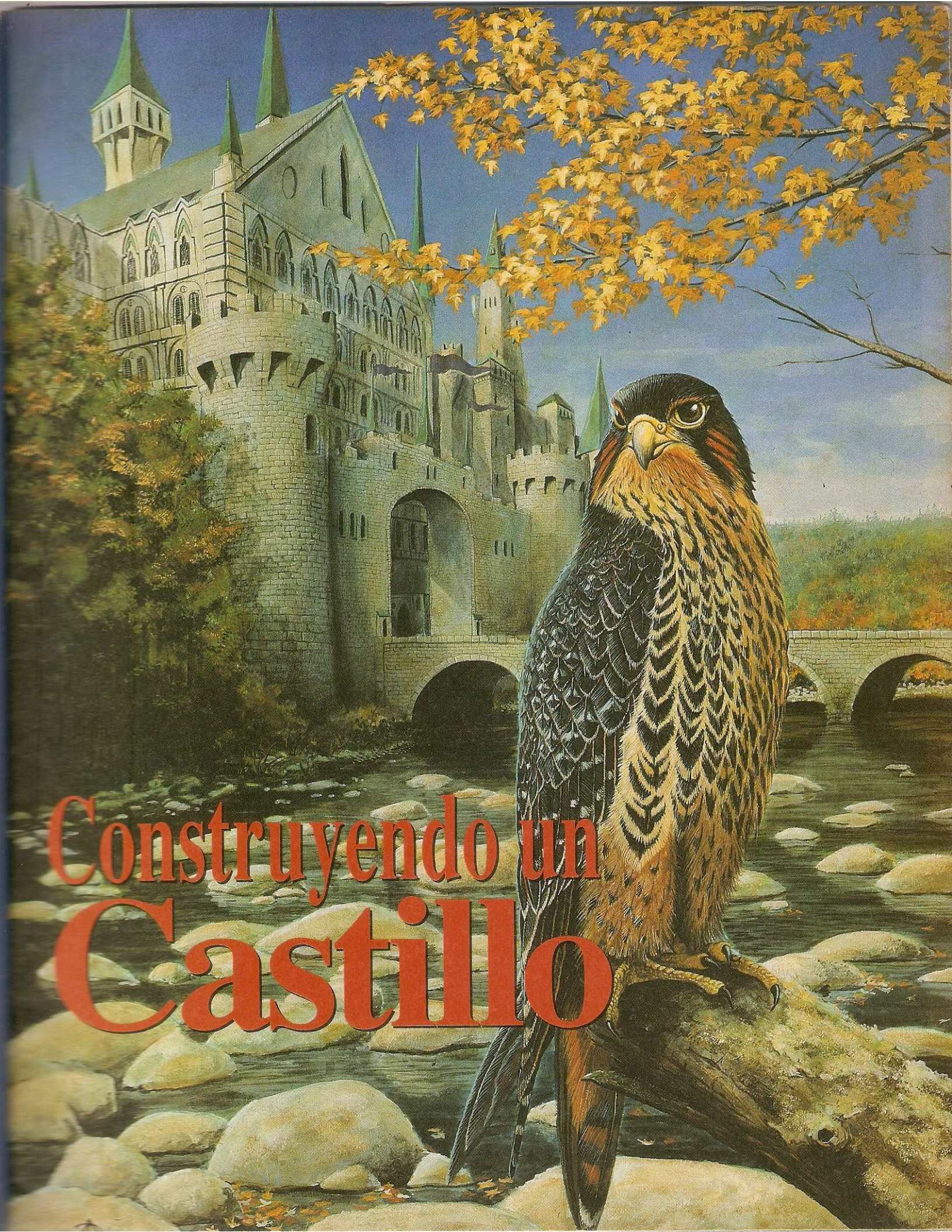
ESTEM A RECTOR UBACH, 9 TEL. 200 71 57 08021

BARCELONA

Parada MUNTANER dels FERROCARRILS CATALANS

Autobus 58 i 64 d'ARIBAU-VIA AUGUSTA





Construyendo un Castillo

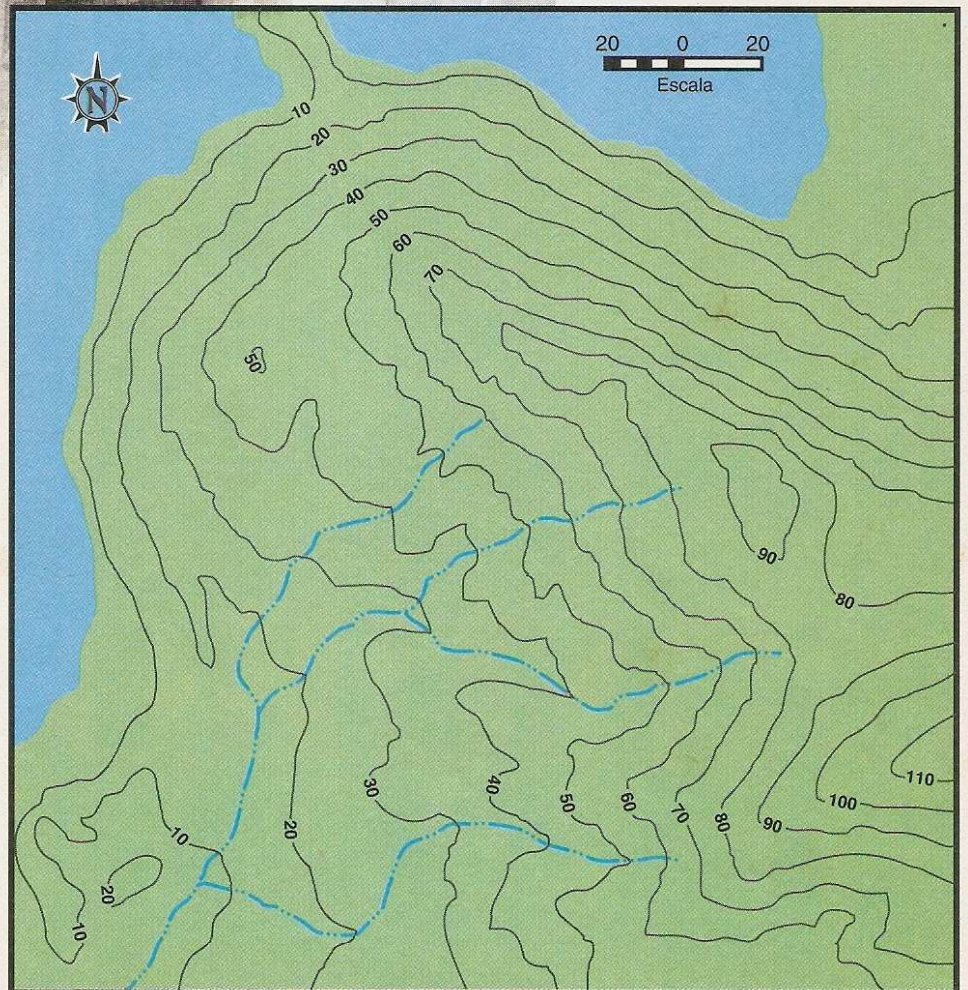
La Era de un

Sé creativo en el
diseño de castillos

Por Thomas Reid

Cartografía de John Knecht

Ilustración de Anthony Miller



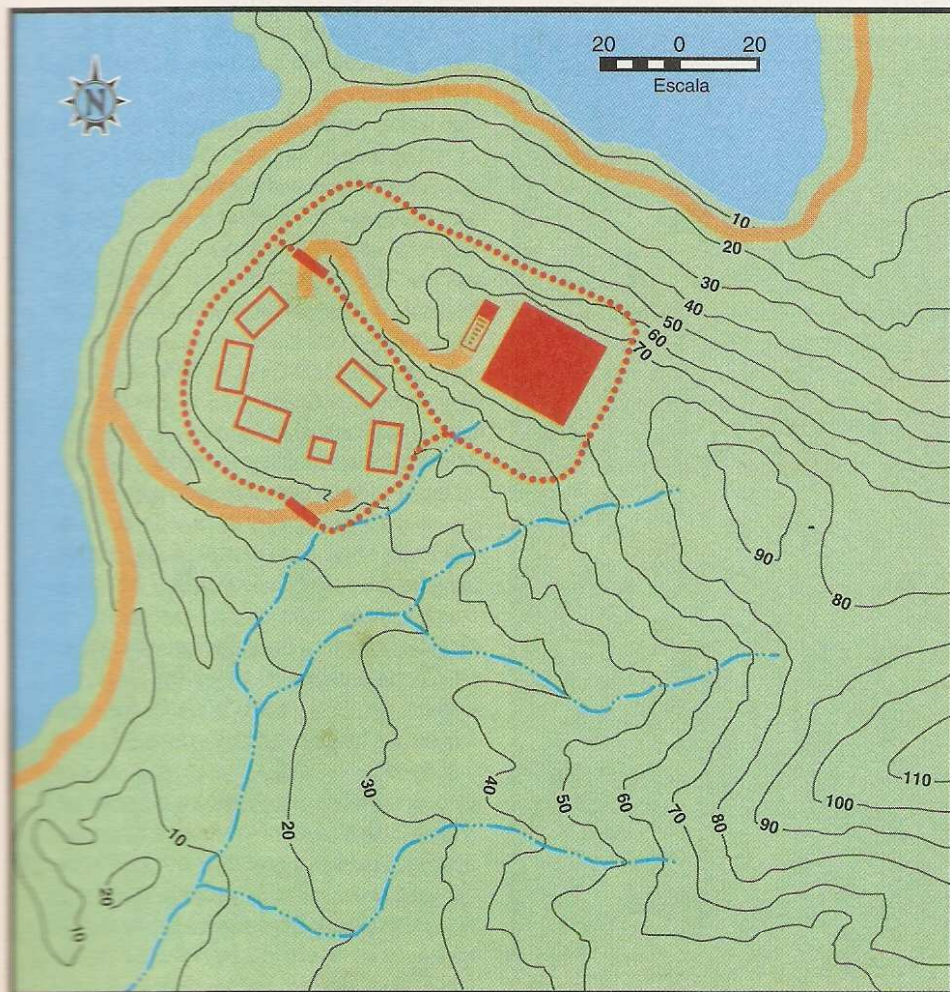
MAPA 1

Evolución del Castillo

La palabra «castillo» evoca imágenes de imponentes muros de piedra coronados por altos pináculos de roca, vigilando el paisaje que se extiende ante él como una presencia ominosa. Cuando pensamos en castillos, imaginamos al rey Arturo y sus caballeros cabalgando hacia un magnífico castillo de oro, con pendones de colores que ondean en las torres, mientras que hermosas doncellas les saludan por las ventanas. Vemos a uno de estos gargantúas de piedra vigilando por toda la eternidad un lago en las highlands escocesas. También acude a nuestra mente el casi ingrátido castillo de Cenicienta, en Disneyworld, inspirado en una maravilla

arquitectónica real que existe en Baviera.

A través de la historia, las evidencias más fascinantes de los hombres que vivieron en épocas pasadas han sido sus hogares fortificados, que construían para defenderse de los ataques de sus enemigos. Desde el esplendor de Asiria, donde se construyeron las primeras murallas, pasando por los romanos, cuyas legiones llevaron su avanzada ingeniería a galos y celtas, hasta los constructores de la Edad Media, que levantaron enormes murallas para defender sus pueblos. Los historiadores modernos han aprendido mucho de esas maravillas arquitectónicas del pasado.



MAPA 2

Aún así, cuando un máster se sienta para crear una fortaleza inexpugnable, el resultado suele quedarse corto. En muchas ocasiones, una de las más grandes aventuras tiene lugar en una plaza fuerte junto a la frontera: acaba resultando que ese pretencioso castillo no es más que una serie de líneas en un papel cuadrulado, sin vida ni esencia. Más de un proyecto editorial ha pasado por mi mesa aquí en TSR con un castillo o fortaleza que lo inspiran, y que carece por completo de una pizca de majestuosidad. Con todo el material histórico que tenemos a nuestra disposición, esto no tiene por qué ser así.

Este artículo pretende ayudar a los másters a desarrollar un castillo, la torre de un mago, o incluso una ciudad amurallada, con una mayor atención al detalle y una mejor comprensión de las funciones de este tipo de edificios. Aunque este conocimiento se puede aplicar a cualquier tipo de fortificación, como villas mediterráneas o templos secretos en la jungla, vamos a limitar la discusión a los castillos medievales de Europa, a fin de

poder centrarnos debidamente en el tema.

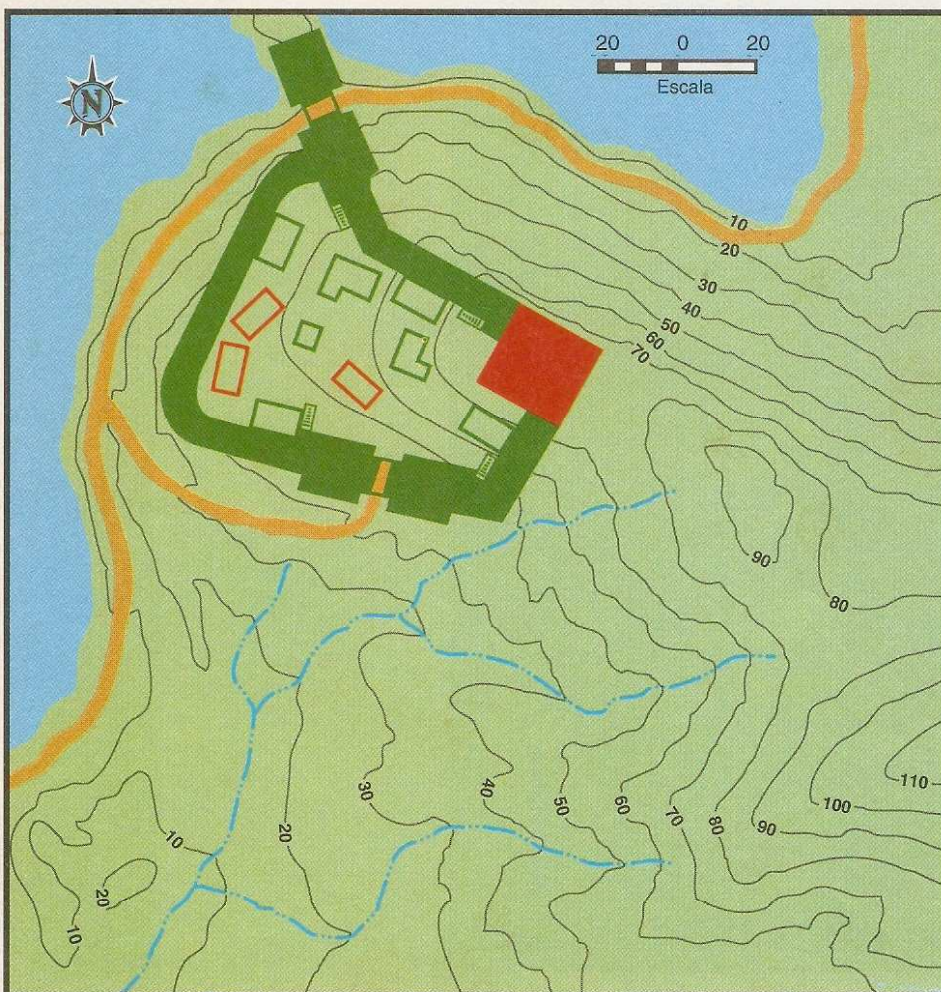
Para entender la forma de crear fortificaciones más realistas en un juego de rol, necesitamos saber cómo se desarrollaron históricamente. La primera parte es comprender la evolución tecnológica de los castillos. Las masivas construcciones de piedra que conocemos como «castillos» no surgieron sin más de la inventiva de algún señor feudal. Las construcciones medievales más primitivas no eran más que una empalizada, rodeada por un foso, que amparaban un edificio construido en una colina. Hay muchas variantes de esta construcción, conocidas como plaza y recinto, pero en esencia es la primera forma reconocible de un castillo. Al pasar los años, el conocimiento de las virtudes y defectos de este tipo de fortificación derivaron en nuevas y mejores formas de defensa. La empalizada de madera fue sustituida por muros de piedra, nació la muralla, se construyeron máquinas de asedio, las torres cuadradas dieron paso a las redondas...

El segundo concepto fundamental detrás del desarrollo de un castillo es de naturaleza financiera. Como que la construcción de éstos era muy costosa, casi nunca se hacía de una vez. Un señor feudal podía recaudar impuestos algo elevados durante varios años, y sólo ser capaz de construir un modesto primo del plaza y recinto. Puede que su hijo, el siguiente señor, acumulara la suficiente riqueza como para reemplazar el edificio de madera en la colina por uno de piedra, pero nunca se le ocurriría empezar de cero en un nuevo lugar y con una nueva idea. Construir encima de las defensas existentes era la única opción. Como resultado de esto, muchos castillos crecieron como un juego de construcciones, una o dos secciones cada vez, en lugar de llevar a la práctica de una tacada un complejo plan arquitectónico.

Ahora que sabemos algo más sobre castillos, afrontemos otro aspecto de su diseño: el utilizar accidentes naturales en su construcción. La primera obligación de este sistema es contar con un acceso exclusivo a una reserva de agua. Normalmente es un pozo, pero a veces los castillos se construían rodeando un manantial. Si ninguna de estas dos cosas era posible, se construían aljibes especiales en el techo y en el patio de armas, para recoger el agua de la lluvia y almacenarla. Esto no es tan fiable como un pozo o arroyo, pero siempre es mejor que esperar a que el enemigo envenene la presa o el río.

La segunda forma de utilizar los accidentes naturales es, lógicamente, como defensas naturales. ¿Para qué construir una colina artificial, si una natural puede servir igual? ¿Para qué cavar un foso, si un río puede cumplir exactamente la misma función sin ningún trabajo? En cualquier libro sobre castillos esto queda patente: veréis cientos de fotos de fortificaciones por toda Europa e Inglaterra asentadas en un risco, emergiendo del centro de un lago o ambas cosas a la vez.

Hay dos ventajas al asentar un castillo en una altura y detrás de una barrera natural. La primera es lograr una buena vista del paisaje circundante. Cuanto más lejos se pueda divisar al enemigo, mucho mejor. La segunda es hacer al enemigo lo más difícil posible que llegue hasta nuestros mu-



MAPA 3

ros. Obligar a los invasores a escalar un peñasco o vadear un río o lago les hace más vulnerables al ataque desde el castillo.

Todo esto es cuestión de sentido común, ¿no? Usar obstáculos naturales en vez de construirlos se le puede ocurrir a cualquiera, ¿eh? Bien, pues piensa en la última vez que viste una roca natural que fuese perfectamente simétrica, rodeada por los cuatro lados por un río absolutamente regular y más que adecuado para un castillo con cuatro muros y una torre en cada esquina. Yo no recuerdo haber visto ninguno ni en América ni en Europa, y eso que he pasado muchos años trotando por ambos continentes. Si esto es así, ¿por qué constantemente estoy viendo en campañas de rol castillos iguales a éste?

Ahora que estamos seguros de lo que es y no es un castillo, ¿qué dirección podemos tomar? Pues ir al mundo de la fantasía, por supuesto. Estamos preparados para sentarnos y diseñar ese castillo inexpugnable en el que sabemos que los PJ no se podrán infiltrar, donde vive su señor o lo que sea. Pero seguimos teniendo un problema.

En un universo de juego donde hay magia poderosa y criaturas mitológicas, la mayoría de los rasgos definitivos de un castillo no sirven para nada. Un mago con el conjuro de Transmutar Piedra a Barro puede hacerle cosas muy feas a un castillo. Los hechizos de Teleportación o la habilidad psiónica de Puerta Dimensional pueden obviar con facilidad las defensas de un castillo. Los ataques de una criatura voladora, como un dragón, hacen los muros inútiles. Este tipo de problemas requieren soluciones similares. Sin embargo, para un señor feudal normalito, en una campaña con magia de bajo nivel, podemos empezar a diseñarle un castillo.

Utilicemos las fases ya comentadas con un ejemplo. Cuando hayamos terminado, tendremos un castillo completo que podrá incluirse sin problemas en cualquier universo medieval. Siguiendo este esquema, y sólo con pequeños retoques, podremos desarrollar cualquier fortaleza, ciudad, etcétera, para cuando sea necesario, y crear algo que sea único y realista.

Lo primero que tendremos que ha-

cer es seleccionar el sitio. Queremos un lugar con colinas, árboles, rocas, lagos, ríos, que haya de todo, vamos. Una manera de hacerlo es crearlo nosotros mismos. Eso está bien, y puede quedarnos de fábula. Dibuja un paisaje y ponle algunos complementos. Sólo es cuestión de asegurarte de que los ríos no suben colina arriba en vez de rodearla, y que el lugar no está más lleno de maravillas geológicas que el parque de Yellowstone. Este método es bueno si ya tienes algunas ideas preconcebidas acerca de la localización del castillo propuesto.

Otra manera de hacerlo es conseguir algunos mapas geográficos. Suelen estar muy detallados, y muestran alturas, rocas, agua, árboles, etcétera. Despliega el mapa y verás que es fácil buscar un sitio para tu castillo. Sólo hay que asegurarse de que en el mapa está el tipo de terreno que tú quieres. De todas formas, te rogaría que no uses papel cuadriculado, al menos, de momento. Sus cuadrículas sólo lograrán obsesionar tu mente con la idea de rigidez y simetría. Usa papel blanco en su lugar, y adapta el terreno, no la cuadrícula.

Por ejemplo, yo compré un mapa del Servicio Geológico de los Estados Unidos (un mapa de excursionismo también puede servir) de un área de Colorado. Quería un lugar que fuese montañoso, con muchas alturas. Fotocopié una parte de mi mapa, y la reduje un 20 por ciento. Decidí utilizar mi propia escala en lugar de la del mapa, demasiado grande para mis propósitos. También ignoré los árboles, ya que el señor que viviría en mi castillo los cortaba todos para obtener madera y leña. El mapa 1 muestra el resultado del trabajo.

Una vez que tuve mi mapa topográfico, empecé a considerar por qué, desde el punto de vista estratégico, era aquel un buen lugar para un castillo. Opté por el lago al pie del valle. Sólo hay un camino hacia el lago, y es el que pasa justo a su lado: las montañas rodean las demás orillas. Así que este lugar parece razonable y el lugar más adecuado para construir nuestro castillo.

Una vez que tienes preparada el área topográfica, es el momento de preocuparse en cómo iniciar el castillo. Es una buena idea el tener preparadas varias fotocopias del área. De

esta manera, puedes diseñar el castillo en varias etapas, permitiendo el paso del tiempo y mostrando las modificaciones hechas con los años. También te dejará empezar de nuevo si algo no te satisface, sin destruir la única copia del mapa. Empieza con algo sencillo, como una plaza con recinto.

En este ejemplo, eso es lo que hice. El señor de esta tierra decidió que una torre de piedra de tres pisos (y con sótano) era lo único que podía permitirse. Lo hizo en la loma de la colina, de cara al camino (el cuadrado rojo del mapa 2). Un poco más abajo, asentó la parte del recinto. Hay algunos cambios en las curvas de nivel, para reflejar el hecho de que se excavó la colina para suavizar su pendiente. Se construyeron algunos edificios más (los rectángulos de color) en esta rampa y se rodearon con una segunda empalizada. La torre de piedra tiene una entrada muy común, una escalera a unos 3 metros del flanco de la torre. Un puente levadizo puede bajarse hasta las escaleras, pero cuando éste se alza, es bastante difícil el asalto.

Esto no es una gran construcción, pero supuse que este señor feudal tenía pocos posibles, y que rige un área muy pequeña en un rincón del reino. Pero su torre es suficiente para vigilar el camino que lleva al fértil valle más allá del lago. A estas alturas, podemos dibujar un mapa a escala con detalle del interior de la torre. Yo preferí esperar a tener completo el desarrollo del castillo.

Para la segunda fase, piensa en cómo puede expandirse el castillo, para ganar más espacio y para beneficiarse de las nuevas técnicas de construcción. Para ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero, intenta aprovechar lo máximo posible de la estructura existente en lugar de derribarla. Recuerda que has de utilizar el terreno en tu ventaja.

En el ejemplo, supuse que el nieto del señor había sido reconocido como conde del valle, y que el rey le había otorgado carta de privilegio para construir un castillo, apropiado para defender la región. El valle es próspero y ha aumentado de población, y el conde logra reunir fondos suficientes para la tarea. Contrata a un arquitecto y se pone manos a la obra.

Mira el mapa 3, en él podrás ver to-

dos los cambios hechos al diseño original. La primera fase está en rojo, mientras que la construcción nueva es verde. Primero se construyó una puerta en el camino que lleva al valle, justo en el lugar en el que el terreno está más cerca del lago. Una muralla va desde la torre hasta esta puerta para completar el muro defensivo ya constituido por la colina norte. Ahora, la única manera de entrar en el valle es cruzar el lago en barca o atravesando esta puerta.

Algunas de las edificaciones originales han sido derribadas y el recinto ha crecido. La empalizada ha sido sustituida por un muro de piedra, con una segunda puerta y torres en sus flancos. Una vez más, los cambios en las curvas de nivel muestran cómo se ha rebajado la pendiente, e incluso se han apilado cascotes en el interior del muro más próximo al lago, para nivelar mejor el recinto (si ves que las curvas de nivel se mezclan en una sola, eso significa que tenemos una superficie completamente vertical. En algunas zonas a lo largo de los muros ocurre esto, mostrando un terreno más alto a un lado del muro que en el otro).

A partir de aquí, seguimos añadiendo nuevas fases, presumiendo que los cambios y adiciones se han hecho a lo largo de los años, teniendo en cuenta las nuevas tecnologías y recursos. Si trabajas con un reglamento de alta fantasía, puedes incluir algunas defensas antidragón o algunas trampas mágicas para los enemigos. Colócalas donde mejor creas que se adaptan a la construcción. Puedes pasar por tantas o tan pocas fases como estimes conveniente para tu mundo.

En el ejemplo, yo añadí una fase más. El conde se las arregló para casar a su primogénito con la hija del rey, con lo que su nieto acaba sentándose en el trono. Como que nuestro castillo es ahora la cuna de la familia real, el nuevo monarca se concede privilegios a sí mismo para ampliar el castillo una vez más. Las arcas reales lo sufragan, así que está en condiciones de permitirse los extras. Esta fase final se muestra en el mapa 4, en color morado (un color muy apropiado para la realeza).

La torre original ha sido abandonada como vivienda, y se ha destinado a portalón. El señor vive ahora en un

gran edificio construido con cuatro torres cilíndricas unidas, muy cerca de la cima de la montaña, desde donde tiene un panorama impresionante. Una vez más, algunos de los edificios exteriores han sido derribados para dejar sitio a la torre circular más pequeña que servirá para defender las puertas. También se han añadido torres redondas a los viejos muros de piedra. Y las curvas de nivel han cambiado otra vez para representar el paisaje. Se han construido edificios nuevos tanto en la plaza como en el recinto.

Ahora que comprobamos que un castillo típico es cualquier cosa, excepto típico, hablemos de lo que puede encontrarse detrás de sus paredes. Recordando algunos de los castillos de pobre diseño que he visto (y sí, yo también he creado unos cuantos de esos), una cosa de las que más me molesta es la increíble falta de creatividad que albergan las paredes exteriores. Normalmente, un castillo de cuatro paredes tiene un techo que lo cubre por completo, y debajo de él hay cinco o seis habitaciones grandes, unidas por puertas que dan a un salón central. Junto a esto, tenemos a uno de los mayores asesinos de castillos jamás creado: el muro sin grosor. Los diseñadores solemos hacerlo siempre, en la mayor parte de los mapas que dibujamos. Habitaciones de un «dungeon», puestas una al lado de la otra en una hoja cuadrículada, con una línea de lápiz que las separa. «¿Cómo es de grueso el muro? Eso no tiene importancia», decimos. Falso. Los muros diseñados para soportar varios pisos de torre de piedra o para aguantar el embate de máquinas de asalto suelen tener 3, 7 o 10 metros de grosor. No pases por alto los requerimientos de espacio de los muros de soporte y defensivos cuando dibujes los planos de tu fortaleza.

¿Y qué es lo que hay entre esos masivos muros? Muchas más cosas de las que te imaginas. Por supuesto, hay un salón central. Todo señor que se tenga por tal lo posee, con una gran mesa de banquetes y paredes lo suficientemente altas como para exponer todos sus trofeos de guerra. En una construcción tipo torre, el salón principal solía tener dos y hasta tres pisos de altura, con una balconada a

lo largo de su perímetro en los pisos superiores. De esta manera, la gente que estaba arriba podía ver lo que pasaba en el salón.

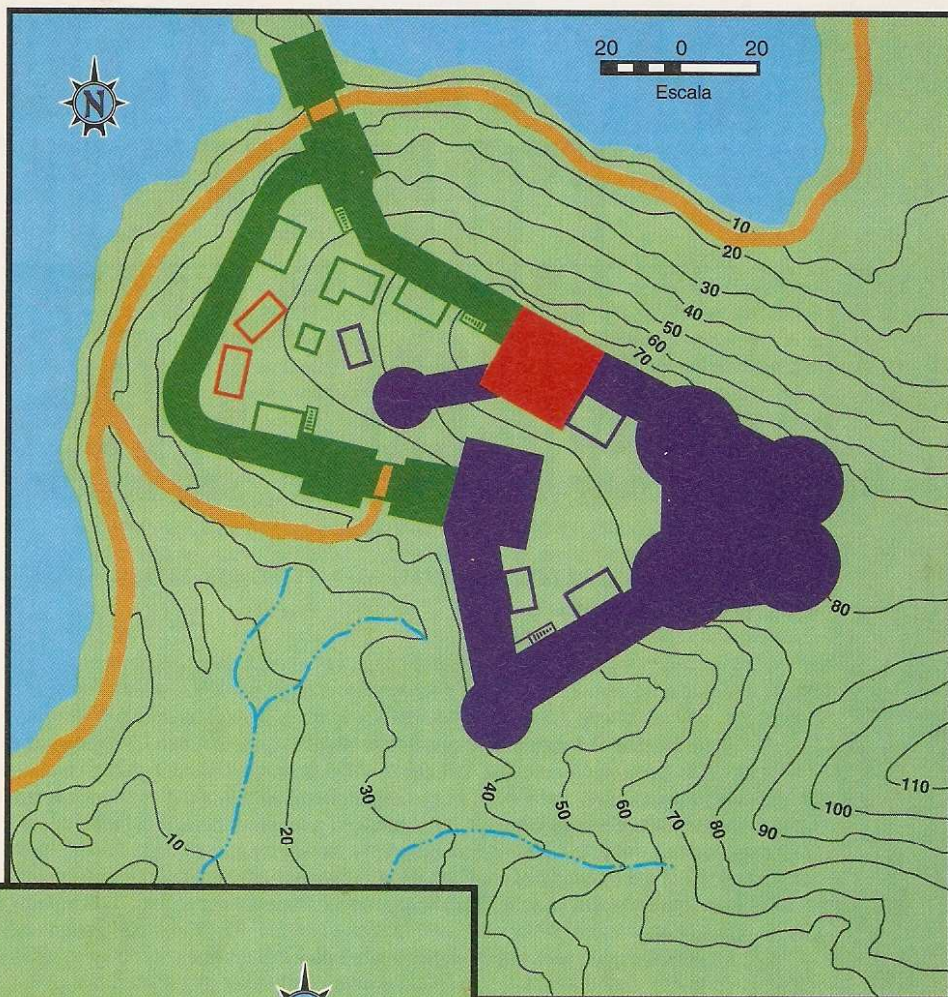
El mapa 5 muestra el primer piso de nuestra torre. Hay algunas cosas a las que hay que prestar atención. Primero, que los muros tienen grosor (normalmente 2 metros para los muros exteriores, y 4 para los exteriores). Hay espacio en ellos para una chimenea en la cocina, al igual que para la escalera secreta de la sala de embajadores. Segundo, observa que el trazado no es simétrico, y que hay gran variedad de áreas. Aunque no es completa, esta distribución incluye diversas áreas para hacer el castillo mucho más interesante. Hay varios pisos superiores, y también un sótano. (Una escalera de caracol en la cocina puede llevar a la bodega, por ejemplo). El resto del castillo puede ser diseñado de la misma manera, incorporando toda cosa inusual que pueda resultar interesante. Mientras preparaba este artículo, pensé que el suministro de agua para el castillo era un Brocal de Agua Sin Fin, colocado como fuente en el estanque. Este lugar nunca se quedaría sin agua.

Cuando tengas desarrollado el palacio como tú quieres, puedes hacer un mapa mayor y más consistente que se usará de base para tus planes futuros: asedios, expansiones, etcétera. Necesitarás un plano de cada piso, de los tejados y los subterráneos. Puedes utilizar distintos colores para el mapa, como hemos hecho aquí. En el ejemplo, decidí que la torre original estaba construida con piedras naturales cogidas del valle (con un resultado áspero y nada armónico), pero que las dos siguientes fases utilizaron bloques de granito extraídos de las montañas. La torre original tenía los techos a unos dos metros de altura (el primer conde era un tipo bajito), mientras que los nuevos son más altos.

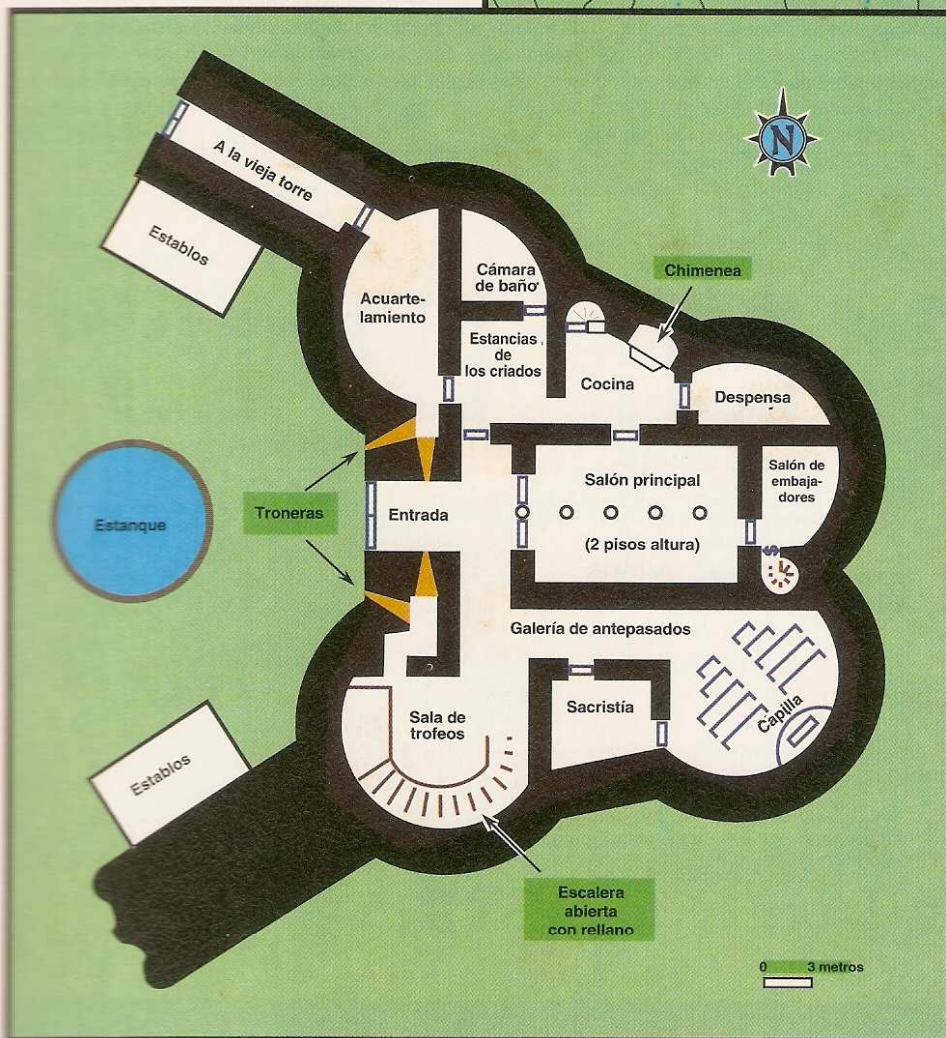
Si tienes acceso a ellos, puedes utilizar mapas que se puedan colocar unos encima de otros (sobre todo, los de acetato transparente), para mostrar más detalle del que permite un solo mapa. Ahora puedes trasladar el conjunto si quieres a papel cuadrículado, para que puedas tener una cierta escala. También puedes fotocopiar tu mapa directamente sobre cuadrí-

culas con una copiadora de color, si puedes disponer de una. Como último recurso, puedes dibujar la cuadrícula directamente sobre el mapa, pero es fácil equivocarse y arruinar horas enteras de trabajo.

Puedes aplicar todos estos principios a otros tipos de fortificación. Busca mapas de ciudades antiguas, como Roma o Estambul. Verás que los muros fueron ampliados y los centros de poder, alterados y mejorados a medida que crecía la población. El secreto consiste en saber que ninguna fortificación fue construida sin tener en cuenta la topografía, y que ningún castillo se construye de una sola vez.



MAPA 4



MAPA 5

SIETE PASOS PARA CONSTRUIR UN GRAN CASTILLO

Cuatro muros no hacen un castillo, pero lo fortalecen

Por L. Richard Baker III

Cartografía de John Knecht

¿Estás planeando construir un castillo pronto?

Si tienes un personaje de *D&D*, *AD&D* (o cualquier otro juego de rol medieval) por encima del nivel VIII, a lo mejor estás pensando en ello. Todo mago poderoso tiene su bonita torre, un clérigo que se precie, su templo fortificado, y para qué vamos a seguir. El reto de diseñar y construir una fortaleza puede añadir una nueva dimensión a tu campaña.

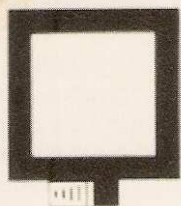
El sistema de construcción de castillos descrito en estas

páginas te deja decidir cómo crearás el nuevo hogar de tus personajes. Cuando acabes, tendrás un plano básico de tu construcción, además de una idea bastante aproximada de su coste y cuánto esfuerzo será preciso para hacerlo realidad. Estás avisado: incluso el más modesto de los «chalets» de piedra puede costar cincuenta mil monedas de oro. Construir un castillo es toda una empresa de alto coste financiero. Igual que en la realidad.

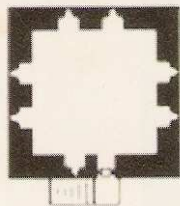
Estas reglas de construcción expanden el sistema que

Torre

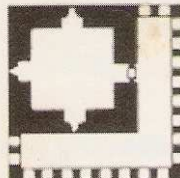
Primer piso



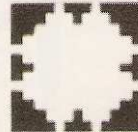
Segundo piso



Tercer piso



Cuarto piso



Azotea

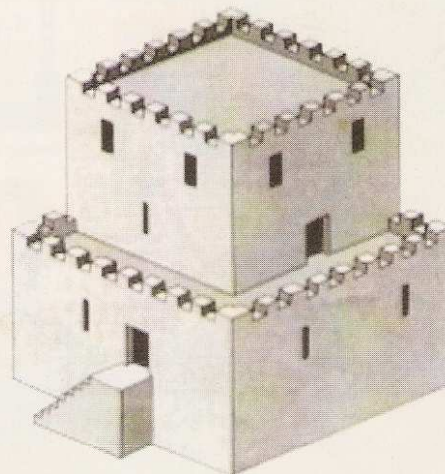


Leyenda:

	muro		Puerta
	Tronera		Escalera
	Ventana		Paramentos

1 cuadro = 7 metros

Vista de la torre



se puede hallar en la *Guía de castillos de AD&D*. Tener dicho libro puede ser útil. Además, te mostraremos cómo realizar cinco diseños distintos de castillos, y algunas indicaciones acerca de cómo crear tus propios diseños a partir de los planos básicos. Este sistema también incluye varias plantas de castillo más pequeñas, destinadas a crear fortines más modestos, con elementos defensivos y lugares para emplazar armas.

Otra nota antes de comenzar: estos castillos se basan en fortificaciones históricas de la Europa medieval, aunque se les han añadido algunas variantes fantásticas para reflejar los estereotipos más comunes de la literatura fantástica y los juegos de rol. Las opciones no históricas están claramente marcadas, por lo que el máster puede obviarlas si no las cree adecuadas en su campaña.

CONCEPTOS BASICOS DEL DISEÑO

Esta sección resume las reglas de la ya nombrada *Guía de castillos*. Además, se listan más módulos del nuevo castillo (partes o «bloques de construcción» del castillo) en la Tabla 1. Esta tabla presenta cuatro características para cada módulo: tecnología, tiempo, coste y dimensiones. Los diversos epígrafes de la tabla se explican más adelante.

La *Tecnología* define el nivel de evolución industrial necesario para construir un módulo de ese tipo. Las sociedades que apenas saben trabajar la piedra están muy limitadas a la hora de construir. Los niveles de tecnología van de 1 a 8.

1. Construcción de madera primitiva.

2. Construcción de madera avanzada.
3. Construcción de piedra primitiva.
4. Construcción de piedra avanzada.
5. Puertas y portales primitivos.
6. Puertas y portales avanzados.
7. Grandes puertas fortificadas.
8. Castillos concéntricos.

Los requerimientos de tiempo y dinero aclaran cuántos hombres, días de trabajo y peculio se necesitan para construir una unidad del módulo de castillo ideado. Un castillo típico tendrá varias torres y cientos de secciones de muro, así que recuerda que tendrás que multiplicar los números listados por el número de módulos utilizados.

La *Dimensión* describe las medidas de la sección y añade algunas notas sobre su construcción.

MODULOS

Puertas, ventanas o troneras se pueden colocar donde el diseñador desee, pero una buena regla es que no más de una abertura puede instalarse en un paño de pared de tres metros. Las escaleras se presumen en una construcción con más de un piso.

Todas las torres tienen dos plantas (diez metros de alto y una planta baja, una superior y un techo). Si se desea, un sótano igual a la mitad de las medidas internas se puede añadir gratis. Por ejemplo, una torre de piedra con un interior de 10 x 10 puede incluir un sótano de 5 x 5. Estas habitaciones pueden servir muy bien como sótanos o letrinas.

Las paredes de piedra se supone que están rematadas por un parapeto o matacán.

Son bloques de piedra discontinuos, de unos sesenta centímetros de grosor situados en la parte superior. Si habéis visto alguna vez un castillo, ya sabéis a qué nos referimos.

UNIENDO MODULOS

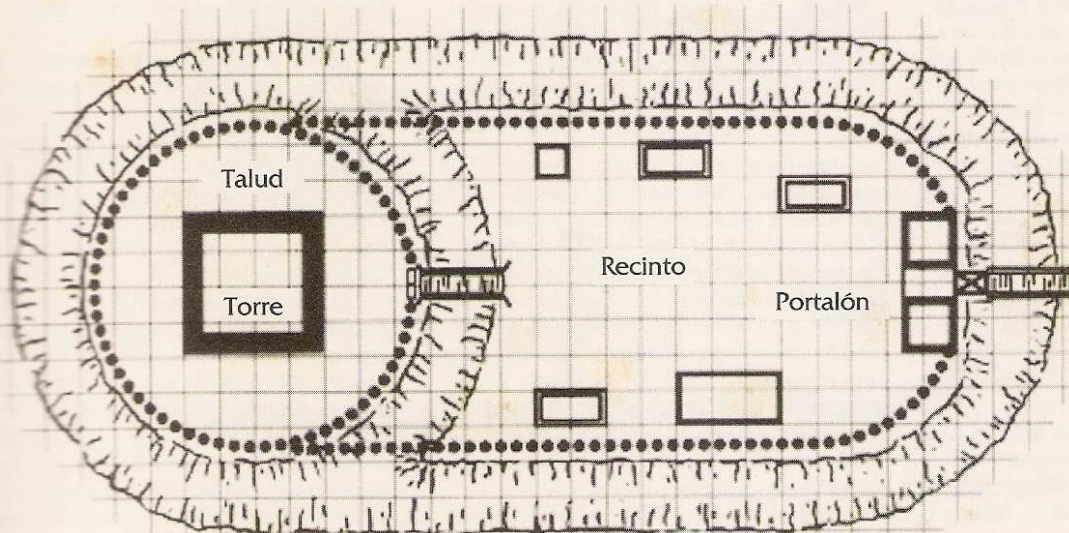
Muchos castillos tienen más de un módulo de altura. Por ejemplo, el muro de un módulo mide cinco metros de alto, pero pueden alzarse muros de diez y hasta de quince metros. Las torres pueden duplicar su altura construyéndolas una encima de las otras. Las barbacanas, puertas, torres y muros pueden ser también «apiladas».

Cuando se apilan paredes, se requieren trabajadores adicionales. Por cada quince metros de largo del muro, debe comprarse un módulo de muro adicional por cada nivel apilado encima de él. Un muro de diez metros requiere un módulo adicional por cada quince metros de largo del muro; uno de quince metros requiere tres módulos adicionales, y uno de veinte precisará seis unidades adicionales.

Una torre puede soportar un segundo módulo de torre más pequeño encima sin trabajo adicional. Si la torre está anclada a un muro de piedra, puede soportar un segundo módulo de torre de igual medida. Las torres no pueden ser apiladas más de cuatro módulos sucesivos.

Las barbacanas y puertas pueden ser apiladas simplemente colocándoles módulos de torre encima de la torre incluida en la estructura. Una barbacana grande comprende dos torres medianas redondas, por lo que

Talud y Recinto



Leyenda:

- foso
- Empalizada
- Edificación de madera
- Edificación de piedra
- Puerta, pequeña
- Puente, madera
- Puente levadizo

1 cuadro = 7 metros

SIETE PASOS PARA CONSTRUIR UN GRAN CASTILLO

encima de ellas se pueden colocar dos torres pequeñas.

DEFINICIONES

Barbacana: Una barbacana consiste en dos torres redondas unidas por un arco abierto o pasaje. Se suelen utilizar como acabado exterior o como elemento defensivo. Las barbacanas más modestas consisten en dos torres separadas unos seis metros, y las más ampulosas comprenden torres grandes separadas por una construcción de doce metros. La barbacana tiene dos pisos de altura, y sus torres pueden incluir sótanos o estar apiladas como se indicó en el apartado anterior. Todas las barbacanas cuentan con una puerta del tamaño adecuado y un rastrillo sin coste adicional.

Bastión: El bastión es un punto fuerte del muro de piedra diseñado para soportar el ataque de una máquina de asalto. Básicamente, es una torre corta y sólida. Los bastiones tienen un radio de diez metros y pueden ser circulares, cuadrados, angulares o en forma de D. Un módulo de bastión tiene cinco metros de alto, pero pueden ser apilados para llegar al nivel de la pared que los soporta. El precio del bastión incluye defensas o matacanes iguales que los de la muralla circundante, pero no el artefacto de asedio que está diseñado para soportar.

Puente/Pasaje (piedra): Esta es una pista o camino de piedra para salvar colinas, lagos o barrizales, o incluso fosos secos. Un módulo de pasaje se supone que mide tres metros de largo, tres de ancho y que está a tres metros por encima del suelo. Los pasajes pueden ser unidos para crear caminos más altos, pero no pueden construirse de más de quince metros de altura sin ayuda de la magia.

Un puente puede unir un espacio abierto, cuya longitud será igual a su altura, por lo que un puente de pasaje a quince metros de altura puede tener una distancia de arco de quince metros (esto es simplificar mucho la arquitectura medieval, pero funciona para los propósitos del juego). El pasaje ha de ser construido desde el lecho del lago o del río que salvan, por lo que un camino que sobresalga tres metros de un lago de seis metros de profundidad requerirá el apilamiento de tres unidades de pasaje.

Si el pasaje no está construido sobre terreno seco (como una colina o un foso seco), deben construirse unos cimientos con tierra, reforzada con palos y piedras. Los requerimientos de coste y tiempo se reducen al veinticinco por ciento de los listados si esto ocurre. Un pasaje de tierra puede apilar dos unidades de altura.

Puente/Pasaje (madera): Se aplican las mismas consideraciones que para su homólogo de piedra, sólo que el puente de madera puede cubrir un espacio de veinte metros.

Si el constructor desea pagar un cincuenta por ciento extra en coste y tiempo, el puente puede ser equipado con una estructura especial que permite destruirlo fácilmente en caso de ataque.

Edificación, piedra: Los edificios de piedra tienen paredes exteriores que se presumirán de sesenta centímetros de grosor, junto con las divisiones interiores que sus constructores crean adecuadas. Las edificaciones pequeñas, medianas y grandes levantan cinco metros del suelo con un solo piso. Los más grandes miden diez metros de alto con dos pisos, y quince con tres. Las dimensiones de la edificación no tienen por qué ser idénticas a las expuestas: la construcción puede tener cualquier forma imaginable, mientras que el volumen cúbico siga siendo el mismo.

Por un veinticinco por ciento de coste y tiempo extras, el techo de una edificación de piedra puede ser rematado con los paramentos normales.

Edificación, madera: Se presume que las edificaciones de madera tienen paredes de entre seis y diez centímetros de grosor, y pueden adoptar cualquier forma que deseen sus constructores, mientras el volumen cúbico continúe invariado. Las edificaciones de madera tienen las mismas medidas que las de piedra.

Contrafuerte/Almena: El contrafuerte es una torre con un diámetro interior de tres metros (tres metros de diámetro para los contrafuertes circulares, o 3 x 3 metros para los cuadrangulares) y paredes de igual grosor al de la torre que los alberga. Añade algo de espacio extra a la torre, y salen lo suficiente de ésta como para permitir que se dispare desde ellos a la base de la torre.

El contrafuerte es una estructura de soporte que se añade a una torre para reforzar ésta. Los contrafuertes pueden ser circulares o cuadrados, y se les puede encontrar en las esquinas de las torres cuadradas, o espaciados de vez en cuando en las redondas. Los contrafuertes pueden apilarse una unidad más alto que la torre que los alberga: si éste se alza por encima del techo de la torre, entonces se le llama almena.

Las torres pequeñas no pueden tener contrafuertes. Otras torres no podrán albergar más de cuatro de estas construcciones.

Foso: Cada módulo de foso mide tres metros de largo, tres de ancho y cuatro de profundidad. Es posible construir fosos más anchos o profundos, doblando o cuadruplicando el número de módulos utilizados para tres metros de foso.

Puerta: Las puertas pueden colocarse en empalizadas, paredes de madera o piedra, y edificaciones de ambos materiales. Se suponen que son parte de puestos de vigía y barbacanas. Las puertas más ligeras están he-

chas de madera de quince centímetros de espesor, reforzadas con hierro y pueden atrancarse con una gruesa barra de metal. Las puertas normales se hacen con madera de quince centímetros de grosor, con láminas de bronce, hierro o acero, y diversos mecanismos de cierre. Las puertas más resistentes se hacen con placas de bronce o hierro de cinco centímetros de espesor, con marcos de hierro, cerrojos y barras de metal.

Un módulo de puerta mide tres metros de ancho y tres de alto. Los portales más impresionantes pueden crearse doblando o triplicando el número de módulos utilizados. Todas las puertas llevan aparejado un rastrillo si el constructor lo desea instalar.

Portalón: El portalón es un edificio fortificado que protege una serie de puertas. Según la historia, los portalones se usaban para guardar las puertas de un castillo antes de que las barbacanas y los portales fortificados se hiciesen populares. Suelen ser más endebles que un portal fortificado, pero también mucho más baratos.

Todos los portalones consisten en dos torres con un estrecho pasaje entre ellas. Una estructura une las dos mitades del portalón en su parte superior. Se construyen como parte de las defensas de la muralla, y no salen hacia afuera, como los portales fortificados.

Se asume que los portalones incluyen alguno de estos elementos: puente levadizo, rastrillo o puerta normal. Sus torres pueden tener sótanos, como las torres normales.

El portalón pequeño consiste en dos torres cuadradas con muros de dos metros de grosor, con unas medidas interiores de 7 x 7. Las dos torres están separadas unos tres metros. Los portalones medianos constan de dos torres pequeñas separadas seis metros, y los grandes comprenden dos torres medianas de planta cuadrada, con una separación de diez metros. Los portalones mediano y grande pueden ser apilados, si el constructor así lo desea.

Portal fortificado: Los portales fortificados son sofisticadas defensas que guardan la entrada al castillo, con todo un aparejo de torres y murallas. El atacante debe pasar por él antes de acercarse a la puerta principal del castillo. Se supone que los portales fortificados contienen puertas y rastrillos, si se desea. Las torres del portal pueden ser apiladas o contar con sótano.

El portal más pequeño se construye alrededor de cuatro torres redondas medianas, separadas unos diez metros, con una estructura de unión similar a la de las barbacanas. Sale seis metros de los muros del castillo, con paredes de piedra de cinco metros de altura uniendo las torres al muro principal, y creando una mortífera ratonera ante la puerta principal del castillo. Variando el tamaño

de las torres y de los muros tendremos los diversos tamaños del portal.

Foso/Canal: Se trata de un foso que, por su especial acabado, puede contener agua de manera permanente. Un canal es una canalización que conecta la fuente del agua con el foso que hay que llenar.

Talud: Un talud es un montículo artificial que ofrece al castillo la ventaja de la altura. Una unidad de talud eleva un módulo de tres metros cuadrados a dos metros de altura. Los taludes pueden tener dos veces su altura en anchura y largura.

Los módulos de talud también pueden utilizarse para crear islas artificiales. El lecho del lago o del río no puede tener más de siete metros de profundidad. Las islas artificiales doblan el tiempo de construcción y el costo del talud.

Empalizada: Una empalizada es una pared hecha con postes de madera de unos quince centímetros de grosor. Suele utilizarse en el lado de la defensa de un foso. Cada módulo de empalizada mide tres metros de largo y dos de alto. Estos módulos pueden apilarse hasta los seis metros de altura, pero si el constructor quiere una cornisa desde la que luchar, habrá que pagar un módulo adicional de empalizada por cada uno que haya apilado.

Refuerzos: Es posible hacer las torres y otras construcciones mucho más fuertes reforzando las bases y los cimientos, para resistir el efecto de cañones o zapadores. Reforzar una estructura conlleva un cincuenta por ciento más de tiempo y dinero, pero añade un veinticinco por ciento de resistencia a la construcción.

Los muros no pueden ser reforzados, pero pueden hacerse más gruesos de tres metros colocando un muro junto al otro. El espesor añadido de la piedra añade un cincuenta por ciento a su resistencia.

Torre, redonda: Las torres se utilizan para reforzar murallas y para dar a sus defensores cobertura extra y una mejor línea de fuego. También pueden utilizarse como defensas por sí mismas. Las torres pueden ser apiladas como ya se dijo con anterioridad, y pueden tener sótano a gusto del constructor.

Las torres redondas pequeñas tienen un diámetro interior de diez metros, con muros de tres metros de grosor. Las medianas tienen un diámetro interior de catorce metros, y las más grandes, un diámetro de veinte metros. Las torres redondas ofrecen menos espacio que las cuadradas, pero son más fuertes y requieren menos piedra.

Torre, cuadrada: Las torres cuadradas se

construyen por las mismas razones que las redondas, pero hay muchas menos porque cuestan más y no son tan resistentes a las zapas y los cañones. Sin embargo, el hombre construyó torres cuadradas antes de ser capaz de hacerlas redondas, por lo que el diseñador puede verse constreñido a construir las cuadradas.

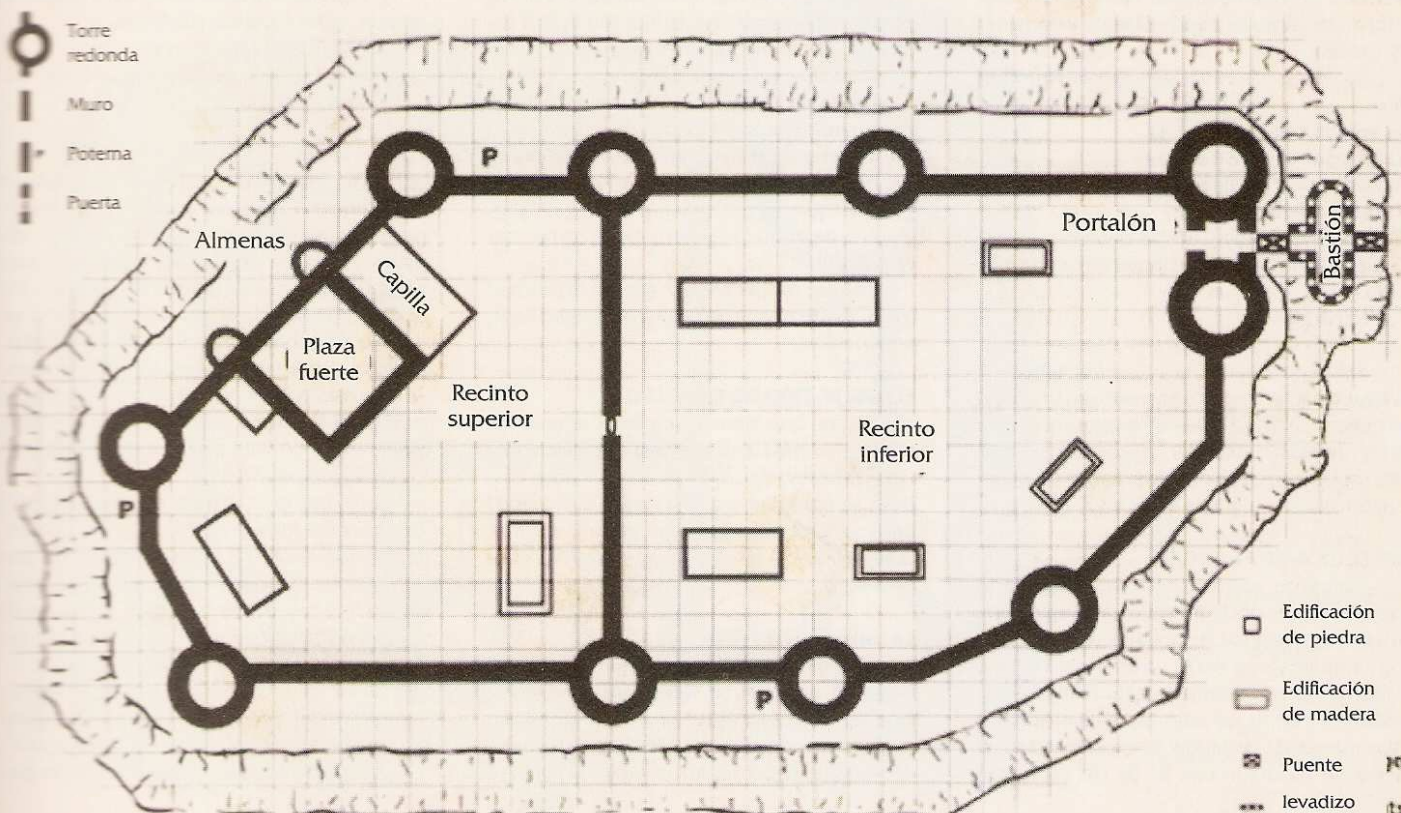
Las torres cuadradas pueden ser apiladas o construidas con sótano, como ya se ha apuntado. Las torres pequeñas miden 10 x 10 en su interior, con paredes de tres metros de grueso. Las medianas miden 14 x 14, y las grandes 20 x 20.

Túnel: Cada módulo de túnel representa un volumen de 3 x 3 x 3 de cámaras subterráneas. Los módulos de túnel pueden utilizarse para crear mazmorras, túneles de escape o hasta pasadizos hacia el castillo.

Muro, piedra: Un módulo de muro de piedra tiene tres metros de largo, tres de ancho y cinco de alto. Los muros pueden ser apilados según las reglas generales. Se supone que el muro de piedra incluye una pasarela en su parte superior, junto con parapetos o matacanes.

Los parapetos son estructuras de madera colocadas en la parte superior de un muro para permitir a los defensores lanzar proyectiles u otros objetos sobre los enemigos que

Castillo Amurallado



están en la parte baja del muro. Un glacis es una especie de faldón en ángulo de piedra en la base del muro, que refuerza éste ante el ataque de zapas o barrenas. Los muros contruidos con glacis incluyen parapetos si se desea. Los matacanes son muy similares a los parapetos, pero están hechos de piedra. Un muro con matacán incluirá el glacis si se desea.

Un muro puede ser construido incluyendo una poterna o puerta trasera, que es una pequeña puerta que permite a los defensores salir para dirigir ataques contra los enemigos. El coste de la poterna se añade al normal del muro.

Muro, madera: Una sección de muralla de madera mide tres metros de largo, cinco de alto y un metro de espesor. Se pueden apilar usando las mismas reglas que para los muros de piedra. También pueden utilizarse como techumbre: cada unidad de techumbre de madera cubre cincuenta metros cuadrados.

REGLAS GENERALES PARA LA CONSTRUCCION

Este proceso de diseño de castillos incluye siete pasos básicos, desde elegir el lugar hasta comenzar con la construcción. En una partida normal, un personaje puede esperar encontrarse con muchas trabas a la hora de construir un castillo: luchar contra la naturaleza salvaje, convencer a los lugareños para que le ayuden, y otras muchas cosas que no citamos. Sólo nos interesa demostrarte cómo se puede diseñar y construir tu castillo.

Los siete pasos básicos de construcción son:

1. Seleccionar el lugar
2. Elegir el tipo de castillo
3. Determinar los flancos
4. Hacer el diseño
5. Acabar el diseño y añadir detalles
6. Calcular los costes y tiempo de construcción
7. ¡Construirlo!

Siguiendo estos pasos, serás capaz de transformar el medio agreste en un buen proyecto, listo para poner la primera piedra en él. Antes de empezar, puede que necesites un lápiz, una calculadora, algo de papel cuadriculado y algunas hojas en blanco.

SELECCIONAR EL LUGAR

Antes de que empieces a imaginar tu castillo, debes decidir dónde vas a colocarlo. Asumimos que tus personajes se han ganado un pedazo de tierra y están decididos a construir una fortaleza en ella. Tomad nota, másters: esto es tan sólo una suposición, así que no estaría nada mal orquestar toda una serie de módulos con el fin de conseguir

unos palmos de tierra donde construir.

El lugar a seleccionar debe tener una cierta relevancia estratégica. Si hay algo de vital importancia en tu dominio, como una ciudad, un puerto o un recurso natural, es posible que desees colocar cerca tu fortaleza para vigilarlo. El castillo es inútil si los invasores lo ignoran o van a por algo de mayor valor. El artículo anterior, *La evolución de un castillo*, te ayudará a comprender la importancia del lugar.

Una vez que hayas encontrado el lugar donde quieres construir, debes determinar lo fácil o difícil que será erigir allí un castillo. Esto lo refleja el *Modificador de producción*, abreviado MP. La ubicación, la geografía y el clima contribuyen al MP, y tienen un efecto significativo en el coste y tiempo de construcción.

Durante este paso, deberás calcular cuál es el MP del sitio. Si obtienes un modificador astronómico, deberás plantearte el elegir otro lugar y volver a empezar.

Para determinar el MP del emplazamiento, consulta la *Tabla II: Modificadores de producción*. El coste de un castillo se ve influido por el clima, geografía y tipo de terreno del solar. Otra consideración importante es la localización y calidad de los recursos que se utilizarán en la construcción. Por último, se incluirán la fuerza de trabajo, el tipo de sociedad, la habilidad de los obreros y su moral.

Toma nota de los números listados en la *Tabla II* para cada una de las categorías apropiadas del solar de tu castillo. Multiplica todos los diferentes factores para determinar el MP de un castillo allí erigido.

Haz este cálculo cuantas veces quieras determinar el lugar óptimo; el máster está en su derecho de cobrar cien monedas de oro por «gastos de prospección» por cada lugar que quieras examinar. ¡Al fin y al cabo, alguien tiene que ir y comprobar cómo está el patio!

En caso de debate por alguno de los factores, es siempre el máster quien tiene la última palabra.

ELEGIR EL TIPO DE CASTILLO

Ahora que tienes una idea acerca de dónde haremos el castillo, debes seleccionar un tipo básico de construcción. Muchos castillos se engloban en uno de los cinco tipos básicos. Estos son la torre, plaza y recinto, amurallado, el fortificado y el castillo concéntrico.

La torre

El castillo más barato que se puede construir es uno que sólo tenga una pieza. Una simple torre de piedra puede resistir ataques a pequeña escala y ser un hogar confortable para una partida de aventureros.

Una torre no provee de defensa a otros edificios cercanos, no puede albergar a una multitud numerosa ni tiene mucho espacio para guardar cosas. Por otro lado, es barata comparada con otros diseños.

Dentro de la torre, es obligatorio diseñar la entrada como una posición de defensa. La habitación de la planta baja puede tener sólo una salida, y a veces tiene troneras para que los defensores puedan hostigar a los atacantes que han pasado de la puerta principal. Estos detalles son opcionales.

Echale un vistazo al diagrama 1, *Plano de la torre*. Naturalmente, es un plano muy sencillo. Simplemente elige el lugar donde quieres construir la torre, y colócala allí. Como que es el castillo entero, suponemos que querrás construir una torre cuadrada más grande, con una torre mediana apilada encima, con cuatro plantas, azotea y sótano.

El techo de la torre se supone abierto y con paramentos. Cada uno de los dos primeros pisos mide 20 x 20; con los muros de piedra de tres metros de grosor, la torre medirá 26 x 26 metros en su base exterior. Los dos pisos superiores miden 14 x 14 metros. Un sótano de 10 x 20 va incluido en el precio de la construcción.

Algunas opciones sencillas para añadir a este diseño en el siguiente paso incluyen: rodearla con una empalizada o foso, añadir almenas o contrafuertes, hacerla redonda en lugar de cuadrada, o instalar un puente levadizo para ayudar a proteger la entrada.

Componentes de la torre: torre cuadrada grande, torre mediana cuadrada.

Coste: 25.800 mo

Tiempo de construcción requerido: 1.950 hombres/día.

Plaza y recinto

Este diseño utiliza una torre de piedra o una pequeña fortaleza como punto principal, y rodea la torre con una empalizada gruesa. Un área adyacente, conocida como recinto interior, está comprendida por una segunda verja. El recinto era a menudo un pueblo pequeño, con establos, barracones, herreros y artesanos. Normalmente, la puerta del castillo lleva al recinto, y una segunda puerta, al torreón o plaza fuerte. Este último suele estar elevado por una colina artificial conocida como talud.

Este diseño es mucho más fuerte que el de la simple torre y permite mantener huestes mayores. Ofrece buena protección a sus alrededores, ya que la muralla exterior puede dar cobijo a mucha gente en caso de guerra. Su punto débil radica en que sus defensas no se amparan la una a la otra.

Observa el diagrama de este castillo. Nuestro diseño utiliza una torre como plaza fuerte, pero muchas construcciones históricas reemplazaban ésta por un fortín de pie-

dia. El fortín consiste en varias murallas que cierran diversos edificios de piedra. El centro era un patio de armas abierto. Para construir un fortín, se necesita tanta muralla como sea necesaria para las dimensiones exteriores, y comprar algunos edificios de piedra para colocar dentro. ¡Y no olvides la puerta!

Nuestro diseño de plaza y muralla tiene una torre central de diez metros de altura, una empalizada a su alrededor y una trinchera o foso seco en la parte exterior. La plaza fuerte central es exactamente la misma que la torre descrita en el apartado anterior, una torre mediana con otra pequeña apilada encima. Como en el ejemplo anterior, el constructor obtiene gratis un sótano de 10 x 20 metros.

En la muralla exterior, suponemos que el constructor necesita dos edificios de piedra (una almería y un acuartelamiento para los soldados), y tres de madera (establos, una capilla y un granero). La entrada al recinto está guardada por un pequeño portalón y un puente levadizo para salvar el foso. Las puertas entre el recinto y la plaza no tienen portalones, y se considera como ligeras.

El foso seco mide doce metros de ancho y siete de profundidad. Se han añadido puentes de madera para salvar el foso entre la plaza y el recinto.

Las variaciones de este diseño pueden incluir: un portalón entre la plaza y el recinto; agrandar cualquiera de sus componentes; añadir edificios al recinto; reemplazar la torre con un fortín; tender un puente levadizo entre la plaza fuerte y el recinto. Se puede ahorrar mucho tiempo y dinero construyendo el fortín sobre una colina natural en vez de crear un talud artificial.

Componentes de la plaza y recinto: torre cuadrada grande, torre cuadrada mediana, portalón pequeño, puerta ligera, edificación de piedra pequeña, edificación de piedra grande, tres edificaciones de madera medianas, 1.884 unidades de talud (talud de setenta metros de diámetro y diez de altura), 2.321 módulos de foso (12 x 7), dieciocho módulos de puente de madera (dos puentes de tres metros de ancho, seis de alto y catorce de largo), ciento cuarenta y cinco módulos de empalizada (cuatrocientos ochenta metros de largo en total por dos de alto).

Coste: 108.490 mo

Tiempo Requerido: 12.422 hombres/día

El castillo amurallado

El castillo amurallado deriva de la plaza fuerte con muralla, poniendo el énfasis defensivo en las paredes exteriores. Al igual que su antecesor, el castillo se divide en dos

partes: plaza y recinto exterior. Las dos partes del castillo no se complementan la una a la otra. A pesar de esto, los muros suelen ser lo bastante fuertes, y están flanqueados por torres.

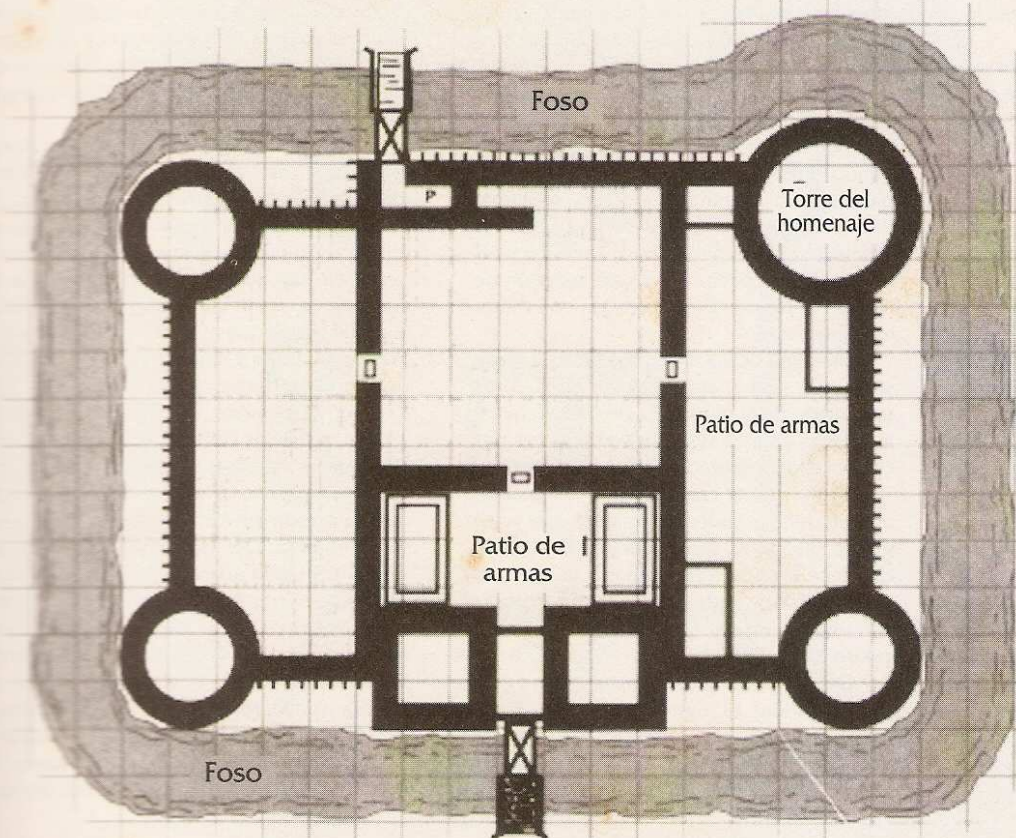
Reemplazar una empalizada de madera con un grueso muro de piedra y añadir torres como refuerzo incrementa en mucho la fuerza del castillo, pero también hace muy costosa la defensa de las murallas.

El fortín o edificio central es el corazón del castillo, y puede estar asentado en un talud o una colina natural. Un muro de piedra lo rodea, y las torres protegen el muro. Una puerta lleva desde ahí al recinto interior, que también está protegido por murallas y torres pequeñas. Si se captura el recinto, el invasor aún deberá abrirse camino hacia la plaza fuerte.

Observa el diagrama del castillo amurallado. Por si te pica la curiosidad, te diremos que el plano está basado en el castillo de Arques, en Francia. Nuestro modelo se toma algunas libertades en cuanto a las proporciones y la colocación de torres y edificios.

El fortín ejerce también la función de torre defensiva del muro exterior. Esto es especialmente interesante si domina un terreno abrupto. El fortín es el mismo que habíamos utilizado en los dos diseños anteriores,

Castillo Fortificado



Legenda

- Torre redonda
- Muro con matacanes
- Poterna
- Puerta
- Edificación de piedra
- Edificación de madera
- Puente levadizo
- Puente de piedra
- Puente de madera
- Área techada

1 cuadro = 7 metros

pero hemos añadido dos almenas para anclarlo a las esquinas exteriores y un túnel de escape. Se han construido dos edificios de piedra adyacentes para que el señor del castillo disponga de más espacio.

La plaza fuerte, o recinto superior, incluye tres torres redondas pequeñas para poder disparar proyectiles a lo largo de los muros. Una puerta mediana guarda la entrada al recinto inferior. En este último, cinco torres redondas más y una barbacana media (que actúa como portalón) completan las defensas del castillo. Dos puentes levadizos guardan la puerta principal. Algunos edificios adicionales de madera y piedra ofrecen espacio vital y de almacenaje.

Los muros exteriores del castillo están apilados a dos módulos de altura, y tienen diez metros de altura. Están defendidos por un glacis, o falda de piedra a lo largo de su base, con parapetos de madera y plataformas para luchar desde ellas. Las torres redondas pequeñas tienen también diez metros de altura, con dos pisos interiores y un sótano de 5 x 10 en cada una de ellas.

Todo el castillo está rodeado por un foso, salvado por una sola pareja de puentes levadizos. Cuando esté terminado, será un castillo muy sofisticado, y deberás pagar por los extras.

Las variaciones del diseño pasarían por expandir el recinto inferior, añadir una barbacana grande a la puerta, apilar las torres, reemplazar los parapetos por matacanes de piedra, o poner una puerta amurallada en lugar de la barbacana.

Componentes del castillo amurallado: torre cuadrada grande, torre cuadrada mediana, seis contrafuertes (apilados en dos almenas), ocho torres redondas pequeñas, barbacana media, cuatro edificaciones grandes de piedra, tres pequeñas de madera, una edificación grande de madera, dos puentes levadizos, ciento diecinueve unidades de muro de piedra con glacis (parapetos incluidos), ciento cuarenta y ocho módulos de muro de piedra, tres poternas, tres mil doscientos sesenta y cuatro módulos de foso (catorce metros de ancho, siete de profundidad), cincuenta módulos de túnel.

Coste: 462.220 mo

Tiempo requerido: 32.100 hombres/día

El castillo fortificado

El castillo fortificado es un diseño que ha tenido muy poco uso histórico. Sin embargo, se le suele encontrar mucho en la literatura fantástica y en los juegos de rol. Mientras que los castillos reales solían incluir patios abiertos (o recintos) entre los muros exteriores y el fortín, el castillo fortificado suele techar todos estos espacios. El castillo se convierte en un gran edificio, que aún puede incluir torres, portales y otras es-

tructuras.

El castillo fortificado carece de los espacios abiertos de los diseños anteriores y puede acomodar a un número muy pequeño de gente antes de verse desbordado. Si lo que se desea es una defensa de área, no es una buena idea. Sin embargo, puede ser defendido con una hueste escasa y es perfecto como refugio para aventureros, o para un retiro desahogado.

El castillo fortificado ha de ser pequeño. Si las paredes exteriores intentan abarcar mucho terreno, el precio de la techumbre será astronómicamente caro. Otra desventaja es la carencia de una segunda línea de defensa: una vez que los invasores han pasado por la puerta, ya están dentro del castillo.

Por otra parte, hay algunas ventajas en este tipo de castillo, especialmente en un mundo fantástico. Su techo hace los ataques aéreos muy difíciles. Como que es pequeño y concentrado, es más barato que un castillo amurallado o uno concéntrico, y más fuerte que una simple torre de piedra. Su poco espacio también significa que puede ser construido en lugares donde no son factibles obras más grandes, como cimas de montañas o islas pequeñas.

Observa el diagrama correspondiente. Nuestro diseño tiene tres torres redondas pequeñas, y otra redonda grande en una esquina. Una torre redonda mediana ha sido apilada sobre la grande, y se alza dos niveles más alta que el resto del castillo. El muro que une las torres posee matacanes, y ha sido doblado en altura para estar al mismo nivel que las torres.

Un portalón mediano controla el acceso mediante un puente levadizo y un rastrillo. Una poterna en la parte trasera lleva a un segundo puente levadizo, defendido por dos paredes. Tras la puerta principal, el interior del castillo está dividido en tres secciones mediante muros medianeros. Parte del castillo consiste en patios abiertos al exterior, pero gran parte de él está techada con módulos de madera.

Cada una de las torres medianas tiene un sótano de siete metros de diámetros, mientras que el de la grande es de diez. También incluimos un área de mazmorra de treinta y cinco metros cuadrados debajo del castillo.

Como que el castillo tiene dos plantas, necesitaremos suelos de madera para el segundo piso, más una tercera sección de techo para el espacio delimitado por los muros exteriores. Rodearemos la construcción con un foso de agua de doce de ancho por cuatro de profundidad.

Opciones para customizar este diseño son: agrandar el castillo utilizando torres medianas o grandes en lugar de las pequeñas redondas; poner una barbacana; añadir almenas a las torres de las esquinas; levantar

el castillo por completo dos niveles más; o ahorrar tiempo y dinero no construyendo el foso.

Componentes del castillo fortificado: cuatro torres redondas medianas, una torre redonda grande, portalón mediano (puente levadizo incluido), dos edificaciones grandes de madera, dos edificaciones medianas de piedra y una pequeña, un puente levadizo, cuatro módulos de puente de madera y cinco de piedra, tres puertas ligeras, cincuenta y cuatro módulos de muro de piedra con matacanes (glacis incluido), ciento noventa y un módulos de muro de piedra, una poterna, mil ocho módulos de foso con agua (12 x 4), cien módulos de túnel (con mazmorra de 35 x 35), quinientos seis módulos de pared de madera.

Coste: 303.011 mo

Tiempo requerido: 24.622 hombres/día

El castillo concéntrico

Último grito en diseño de castillos, el castillo concéntrico usa dos o más murallas para crear una defensa por niveles. El muro exterior y sus torres exteriores son soportados por un muro interior de mayor altura, también reforzado por torres. El fortín queda obsoleto en este diseño, pero aún puede utilizarse como ciudadela central. Un castillo concéntrico bien pensado, en el terreno adecuado, puede ser inexpugnable.

El tamaño del castillo concéntrico permite mantener a un número considerable de soldados, y albergar a mucha gente. Con frecuencia, los depósitos de agua y los graneros son decisivos en su fuerza. Si puede soportar un largo asedio, puede que no salga a cuenta asaltarlo.

Observa el diagrama del castillo concéntrico. Este castillo se basa vagamente en el de Beaumaris, Anglesey (País de Gales). El castillo entero está construido en una isla artificial en mitad de un lago, así que antes de empezar hay que instalar un gigantesco talud para formar la isla artificial. Supondremos que el lago tiene siete metros de profundidad y que queremos que la isla se eleve tres metros sobre el agua.

Comenzaremos nuestro diseño por el centro, e iremos construyendo hacia afuera. Aunque las defensas concéntricas hacen inútil la plaza fuerte central, construiremos aún una impresionante torre central como puesto de mando. Dos grandes torres redondas se colocan lado a lado, y se le añaden contrafuertes. Como que se apoyan la una a la otra, podemos apilar tres unidades para un total de seis pisos y treinta metros de altura. También colocaremos algunos edificios de piedra y uno de madera en el patio interior.

El patio de armas interior está rodeado por una muralla alta, anclada por torres redondas medianas de cuatro apilamientos y

veinte metros de altura. Las torres están unidas por un muro de piedra con matacanes, apilado dos niveles y de diez metros de altura. Esta muralla posee dos puertas pesadas, protegidas por dos portales más pequeños.

Más allá del muro interior está el recinto amurallado. Este está rodeado por un muro con matacán de cinco metros de altura y cuatro torres pequeñas para protegerlo. Diez bastiones dan aún más solidez al conjunto. La pared exterior posee dos puertas, protegidas por portales medianos y puentes levadizos. Nótese que se han colocado bastiones para proteger la aproximación a la puerta. El recinto en sí mismo está dividido por paramentos que aseguran que cualquier atacante que abra brecha en la muralla exterior puede ser retenido en una pequeña área del castillo.

Dos pasajes de piedra cubren el lago que rodea al castillo.

Este diseño es muy caro, pero resistirá cualquier ataque por tierra o agua durante meses con una pequeña hueste. Si tiene alguna debilidad, es su vulnerabilidad a los ataques mágicos o de monstruos. Aunque ninguno de los diseños es perfecto en este

sentido.

Las variaciones en el diseño pueden incluir cambiar su tamaño haciendo las torres más grandes o más pequeñas, o acogiendo un pequeño pueblo entre las murallas. Es posible ahorrar una ingente cantidad de trabajo (casi la mitad del tiempo requerido) construyendo este castillo en tierra firme o en una isla natural, en vez de hacerla artificial.

Componentes del castillo concéntrico: seis torres redondas grandes, doce módulos de contrafuerte, doce torres redondas medianas, dos portales medianos, cuatro torres redondas pequeñas, diez bastiones, seis puertas medianas, cuatro puertas grandes, tres edificaciones medianas de madera, dos grandes y cuatro medianas de piedra, doscientos módulos de muro de piedra con matacanes (glacis incluido), ciento veintidós módulos de muralla de piedra, dos poternas, setenta y dos módulos de pasaje de piedra, catorce mil cuatrocientos noventa y seis módulos de talud (isla artificial).

Coste: 1.241.670 mo

Tiempo requerido: 113.726
hombres/día

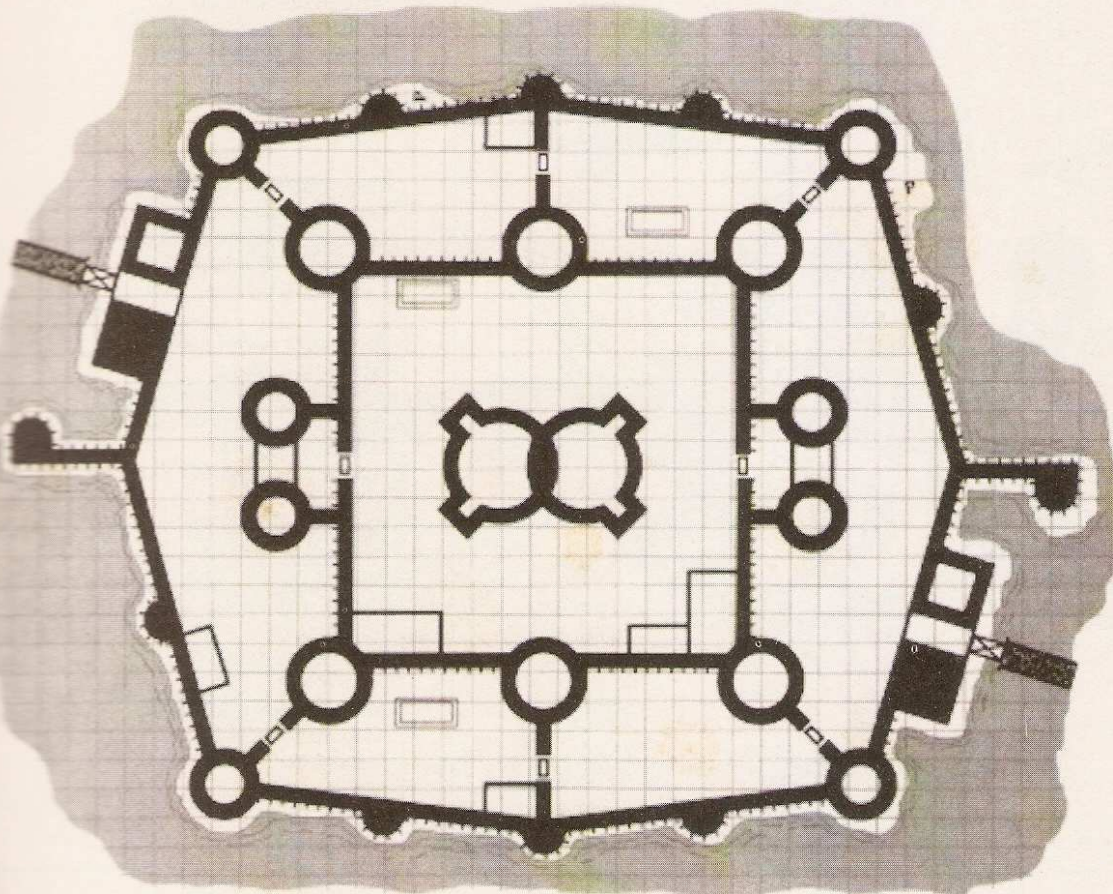
Cuando hayas acabado este paso, debes hacer un plano del estilo apropiado de castillo. Puedes copiar el plano en un papel cuadrado para adaptarlo en pasos sucesivos, o dejar los planos tal y como aparecen aquí.

Si deseas crear planos detallados de estos sencillos diagramas, improvisa lo que creas necesario. Puedes colocar puertas, escaleras, ventanas o troneras donde quieras, pero debes recordar dos cosas: una sección de muro o construcción no puede tener más de una abertura (puerta, ventana, tronera, etcétera) por cada tres metros. Y en segundo lugar, es mala idea colocar ventanas o puertas exteriores en el primer piso, ya que pueden ser asaltadas por el enemigo.

Determinar los flancos

Ahora debes echar un vistazo al castillo e imaginar cómo estará situado en el terreno. Si estás construyendo un castillo en una llanura, que puede ser atacado en cualquier dirección, no debes preocuparte mucho de este paso: sólo debes asegurarte de que el castillo se puede defender igual de bien por todos los flancos. Si no, determina por dónde vendrán los enemigos en el caso de que tu castillo sea atacado.

Castillo Concéntrico



Leyenda

- Torre redonda
- Bastión
- Muro con matacanes
- Poterna
- Puerta
- Edificación de piedra
- Edificación de madera
- Puente levadizo
- Puente de piedra

1 cuadro = 7 metros

SIETE PASOS PARA CONSTRUIR UN GRAN CASTILLO

Si se desea, los flancos del castillo pueden ser alterados comprando módulos de foso, pasaje o talud suficientes. Excavar es fácil, pero el máster debe juzgar los esfuerzos necesarios para crear rampas y caminos por donde mover la tierra. Marca estas mejoras en tu plano y no olvides consignarlos en el coste total del castillo.

Hacer el diseño

En este paso, puedes alterar tu creación para acomodarse con exactitud al terreno y a las consideraciones del castillo que tienen en mente. Quizá quieras sustituir algunas partes para hacerlo más fuerte (y más caro),

o ahorrar colocando componentes más pequeños y baratos. Se pueden añadir edificaciones de madera y piedra a los recintos para crear cuarteles, graneros y áreas de trabajo adicionales. Algunas obras pueden proteger el flanco débil del castillo.

Lo más importante en este paso es la topografía del castillo y cómo sacar ventaja de ella. ¿Está asentado el castillo en una colina natural? Si es así, es posible que no necesites un talud, pero puede que un pasaje sí para acceder a la puerta. ¿Domina el castillo algún terreno infranqueable, como una garganta o una masa de agua? A lo mejor puedes ahorrar dinero en las defensas de ese la-

do, porque será difícil atacar por ahí las murallas.

Muy pocos castillos se asientan en una llanura que sea igualmente vulnerable en todas direcciones: busca maneras de conducir a los atacantes hacia los puntos fuertes de tu castillo. Por ejemplo, colocando el castillo en una isla artificial en mitad de un lago, puedes asegurarte de que los asaltantes se

TABLA 1: Módulos de construcción para castillos

Nombre	Tec.	Tiempo	Coste	Dimensiones
Barbacana, pequeña	4	1.665	28.600	15 x 40
Barbacana, mediana	5	2.050	35.200	20 x 45
Barbacana, grande	6	2.880	49.500	20 x 50
Bastión	4	450	6.700	10 x 10
Puente/Pasaje piedra	4	32	370	3 x 3 x 3
Puente/Pasaje madera	3	6	20	3 x 3 x 3
Edificio pequeño, p.	3	64	2.000	7 x 7
Edificio mediano, p.	3	96	3.000	7 x 14
Edificio grande, p.	3	144	4.500	10 x 20
Edificio muy grande, p.4	300	10.000	10 x 20	
Edificio gigante, p.	4	600	19.000	15 x 30
Edificio pequeño, m.	1	8	40	7 x 7
Edificio mediano, m.	1	12	60	7 x 14
Edificio grande, m.	1	18	90	10 x 20
Edificio muy grande, m.	2	40	200	10 x 20
Edificio gigante, m.	2	75	375	15 x 30
Contrafuerte/almena	5	360	6.000	3 x 3
Foso	1	2	10	3 x 3 x 2
Puente levadizo	2	40	550	7 largo
Puerta, pequeña	1	15	175	3 x 3 alto
Puerta, mediana	2	85	630	3 x 3 alto
Puerta, grande	3	225	13.800	3 x 3 alto
Portalón, pequeño	3	980	16.500	22 x 10
Portalón, mediano	4	1.550	25.800	40 x 15
Portalón, grande	5	2.040	34.800	50 x 25
Portal, pequeño	5	1.950	33.275	22 x 40
Portal, mediano	6	4.625	40.620	45 x 45
Portal, grande	7	6.410	110.800	65 x 65
Foso con agua/canal	3	6	30	3 x 3 x 2
Talud	1	2	10	3 x 3 x 2
Empalizada	1	1	5	3 largo 2 alto
Refuerzo	(x 1'5)	(x 1'5)		
Torres				
Redonda pequeña	4	720	12.000	15 exterior
Redonda mediana	5	900	15.000	20 exterior
Redonda grande	6	1.260	21.000	25 exterior
Cuadrada pequeña	3	840	14.800	15 x 15
Cuadrada mediana	4	1.080	18.000	20 x 20
Cuadrada grande	5	1.440	24.000	25 x 25
Túnel	4	25	100	3 x 3 x 3
Muro, piedra	3	30	500	3 x 3 x 5
Muro, piedra/parapetos 4	36	600	3 x 3 x 5	

**Tabla II:
Modificadores de Producción**

Clima

Artico: 4.00
Moderado: 1.00
Subártico: 2.50
Subtropical: 1.25
Templado: 1.25
Tropical: 1.75

Geografía

Montañas altas: 4.00
Colinas bajas: 1.50
Montañas medianas: 3.00
Colinas suaves: 1.00
Montañas bajas: 2.00
Llanuras: 0.75

Tipo de terreno

Jungla: 3.00
Pradera: 0.75
Bosque denso: 2.00
Erial: 1.50
Bosque despejado: 1.50
Desierto: 2.00
Maleza: 1.00
Pantano: 2.00

Disponibilidad de recursos

Lejanos y malos: 2.00
Lejanos y buenos: 1.50
Cercanos y malos: 1.25
Cercanos y buenos: 1.00

Estructura social local

Nómada: 2.50
Seminómada: 1.75
Agricultura primitiva: 1.25
Agricultura: 1.00
Agricultura avanzada: 0.75

Cualificación de los obreros

Muy mala: 3.00
Mala: 2.00
Media: 1.00
Buena: 0.75
Muy buena: 0.50

Moral de los obreros

Muy mala: 3.00
Mala: 2.00
Media: 1.00
Alta: 0.75
Muy alta: 0.50

concentrarán en el camino que vadea el lago.

Puedes usar los castillos genéricos aquí presentados como una guía para crear tus propias construcciones, pero no te dejes intimidar por ellos. Podrás alterar los diseños presentados y recalcular sólo las partes que has cambiado, así que no temas el desecharlos y comenzar de cero.

Acabar el diseño y añadir detalles

En este paso, debes añadir cualquier detalle final que desees incluir. ¿Hay algo mágico o inusual que no ha sido explicado aquí, como cocodrilos en el foso o un gólem de piedra defendiendo una puerta? ¿Habrá hechizos que ayuden a reforzar las defensas del castillo? ¿Qué tal una plataforma de aterrizaje para la caballería de hipogrifos? En muchos casos, será el máster quien decida cuánto cuesta ese detalle especial y cómo habrá de ser construido.

Una nota especial a la hora de finalizar el diseño. Los tiempos y costos de los componentes del castillo que aparecen en este artículo asumen que el diseñador está creando un castillo típico que puede ser usado como fortaleza y vivienda. El constructor puede obviar los lujos innecesarios y construir una morada espartana utilizable sólo como base militar, o decidir que el castillo debe ser

adornado para agradar a los sentidos. Los castillos austeros ahorran al constructor un veinticinco por ciento del tiempo y costos normales, mientras que los extravagantes requieren cincuenta por ciento más de tiempo y dinero.

CALCULOS

Ahora, suma los requerimientos de tiempo y dinero de todos los componentes de tu castillo. Esto representa el coste básico de la fortaleza. No olvides aumentar o disminuir esta cifra según el acabado del castillo. Una vez que todo esto ha sido calculado, necesitarás añadir un diez por ciento para gastos generales.

Los gastos generales cubren el reclutamiento y preparación de los obreros, su alojamiento y manutención mientras están trabajando, amueblar el castillo cuando esté acabado y pagar a los arquitectos y otros gastos varios. Los gastos generales no cubren el costo de contratar y equipar a una hueste, servicios especiales como los de un mago, o los costes de cualquier sabotaje o desastre, aunque los accidentes pueden considerarse como normales en la construcción.

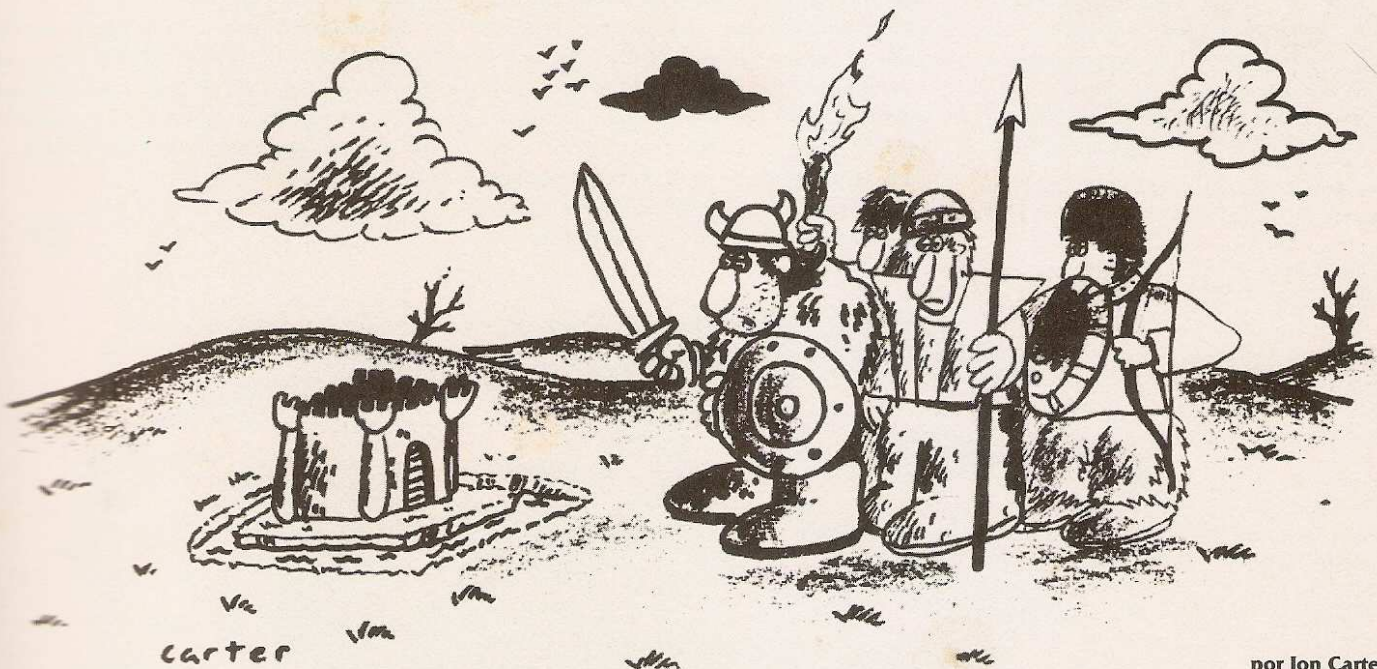
Suma todos esos números obtenidos (generales también) y multiplícalos por el MP ya mencionado. Eso te dará el coste total

del castillo y su tiempo de construcción.

Ejemplo: Eric está construyendo un castillo fortificado y ha decidido que el plan básico ya le viene bien. El castillo fortificado precisa de un tiempo de construcción de 18.932 hombres/día, y un coste básico de 254.712 mo. Los gastos generales de estas cantidades ascienden a 20.825 y 280.183, respectivamente. Eric ya ha calculado el MP, que es de 2,34, por lo que el tiempo de construcción final es de 48.730 y el coste global, de 655.628 mo.

Para determinar la fuerza de trabajo necesaria para construir tu castillo, toma el tiempo final de construcción y divídelo por 52. Esto te dará el número de trabajadores necesarios para construir tu castillo en un año de trabajo continuado. En nuestro ejemplo, Eric calcula que su personaje deberá encontrar 938 obreros para hacer el trabajo. Recuerda, el precio del castillo y los costes generales cubren los salarios de los trabajadores de un grupo de trabajo medio.

Puedes acelerar la velocidad de construcción contratando a más trabajadores. Cada trabajador extra cuesta 520 mo por año, incluyendo la comida.



por Jon Carter,

"¡Mierda!. ¡Yo lo que creía es que estaba lejos!"

Esos Terribles TROLLS

Por Alec Baclawski
Ilustraciones de Mark Nelson

«Trolls: poderosos humanoides que viven sólo para cazar y matar, codiciando la carne de las razas pacíficas por encima de cualquier otra. No muy brillantes, pero sí crueles y poseedores de un fino instinto para la caza, los trolls son enemigos muy peligrosos.»

—Del diario de Arwas Flamesword, famoso cazador de trolls

Si tenemos en cuenta sus dados de golpe, los trolls son probablemente los monstruos más duros que el dungeon máster puede azuzar contra los personajes. Sólo el fuego, el ácido, el ingenio o la suerte pueden ayudarles a deshacerse de dichas bestias. Sin una piscina de ácido próxima (y todos sabemos lo escasas que son), la labor de destruir a un troll normalmente recae en el fuego, algo que la mayoría de jugadores conocen por lo que, en cuanto ven uno, ya preparan las

antorchas, el aceite o las bolas de fuego, por lo que el troll pierde su mordiente frente a jugadores avezados.

Se incluyen en este artículo algunas nuevas especies de troll. Aunque muchas tienen las debilidades normales de su raza, sus extraños poderes o apariencia harán que los jugadores no sepan a ciencia cierta a qué se enfrentan.



Sabueso Troll

CLIMA/TERRENO:	Subártico a subtropical
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Jauría
CICLO DE ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	Q (1/2 I)
ALINEAMIENTO:	Neutral caótico
NUMERO QUE APARECE:	4-24 (1d6)
CLASE DE ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	3+3
GACO:	17
NUMERO DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d4+4
ATAQUES ESPECIALES:	Aferrar con el mordisco, enfermedad
DEFENSAS ESPECIALES:	Regeneración
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR P. EXP.:	Cachorro: 175 Adulto: 420 Líder de jauría: 975

Un sabueso troll se parece a un huargo o a un lobo enorme con agujeros negros en lugar de ojos. La mayoría miden entre 1,20 y 1,80 m a la altura del hombro, y poseen gruesos músculos y tendones. Su piel es una horrible mezcla de carne violeta, gris y verde, parte de la cual están cubiertas de un pelaje áspero y puntiagudo de color negro o gris. Los labios, lengua y dientes son de color negro. Siempre huelen a muerte, destrucción y carroña. Poseen infravisión hasta veinte metros.

Combate: Los sabuesos troll son cánidos de instintos sádicos, que prefieren atacar en jauría si les es posible. Se lanzan en masa, mordiendo y arañando a cualquier oponente al que puedan alcanzar. Con un 20 natural, consiguen aferrar con sus mandíbulas un miembro de un oponente (ver tabla de mordiscos más adelante). Durante el tiempo que dure esta circunstancia, el sabueso causa automáticamente daño cada salto hasta que sea arrancado de allí o la víctima muera. Las mandíbulas del sabueso son muy fuertes y no pueden ser abiertas si el animal está consciente. Si un ser le mata o se le deja inconsciente al menos durante un asalto, se pueden abrir sus fauces por la fuerza.

Los dientes de un sabueso troll no son el único peligro de su mordedura. Un diez por ciento de ellos son portadores de una enfermedad no mágica a elección del dungeon máster, y cuando muerden a un enemigo existe una probabilidad de contagiar a la víctima de un 1 por ciento por cada punto de daño infligido. Si consigue aferrarse, la probabilidad sube a un 2 por ciento por punto de daño. En ambos casos, la probabilidad de infección no es acumulativa.

Como los demás trolls, los sabuesos tienen la capacidad de regenerar el daño recibido, éstos a razón de un punto por asalto, empezando el asalto posterior a ser heridos. No pueden regenerar el daño recibido por fuego o por ácido pero si sufren daño por alguno de estos conceptos y sobreviven, se curan a una velocidad increíblemente rápida: seis puntos de daño por día, independientemente de su nivel de actividad.

Los sabuesos troll tienen sentidos muy aguzados y son excelentes cazadores. Un sabueso normal puede seguir a su presa igual que un guardabosques de tercer nivel, pero una jauría puede hacerlo como un guardabosques de sexto. Un líder de jauría excepcional (ver más adelante) puede rastrear como un guardabosques de noveno nivel, confiriendo esta habilidad a la jauría, mientras sea él quien dirija. Aunque son constantes en su persecución, si se deja caer comida en su camino hay un 95 por ciento de probabilidad de que se distraigan y dejen de perseguir.

Habitat/sociedad: En libertad, los sabuesos troll forman grupos familiares muy cerrados. La jauría así formada marca un territorio grande y lo patrulla constantemente, buscando presas. Acostumbran a tener varias madrigueras y refugios en su territorio, retirándose al más cercano cuando se acerca el alba. Los sabuesos troll odian el día y evitarán aventurarse a pleno sol si pueden. La luz diurna y los hechizos como Luz Continua les hacen daño a la vista, y luchan con un -1 al impacto, al daño y la clase de armadura.

Entre sí, nunca son violentos debido a su sentido instintivo de la jerarquía. Por el olfato pueden determinar cuál de ellos es el más fuerte y así asegurar su lugar en el seno de la jauría, en la que siempre manda el más fuerte. Esto rige también entre



jaurías, retrocediendo y retirándose la más débil cuando huele a la más fuerte.

Si en una jauría hay más de diez componentes, existe una probabilidad del 25 por ciento de que haya un líder excepcional, que tiene 5+3 dados de golpe, +2 al daño, Inteligencia baja (5-7) y rastrea como un guardabosques de noveno nivel. Estos líderes son (afortunadamente) escasos, puesto que su elevada inteligencia les permite dirigir a la jauría con tácticas rudimentarias que a menudo cogen desprevenidos a milicianos o aventureros.

Los sabuesos troll tienen también gran afinidad por los trolls y a menudo se les encuentra en su compañía. En cualquier cubil de cuatro o más trolls hay una probabilidad del 30 por ciento de que exista una pequeña jauría (2d4 sabuesos) cuyos miembros actúan como guardias y centinelas durante el día y se unen a sus amos para cazar cuando cae la noche.

Cualquier tesoro que pueda hallarse junto a un sabueso troll es pura casualidad. O bien se trata de monedas o gemas que se hayan tragado, o de equipo de una víctima cuyo cuerpo fue arrastrado a la guarida.

Ecología: los sabuesos troll son caninos famélicos y temerarios, que atacan a todo lo que se les pone por delante aunque prefieren las presas vivas a la carroña. A menudo, su territorio incluye al menos un asentamiento de humanos o semihumanos, considerando a los animales de dos patas presa tan legítima como el dócil ganado que siempre les acompaña.

Las hembras son más grandes que los machos y a menudo, pero no siempre, suelen ser líderes de jauría. Dan a luz entre 1 y 2 cachorros cada dos o tres años. Los cachorros nacen con 1+1 DG y tienen un -4 al daño, pero pueden correr y cazar cinco días después de nacer. En dos semanas, si sobreviven a sus primeras cacerías, pueden seguir rastros tan bien como un adulto. Cada seis meses, el cachorro gana 1+1 DG y +2 al daño hasta que sus características son las de un adulto. Los sabuesos troll viven unos treinta años antes de que sus poderes regenerativos fallen, y sean devorados por la jauría.

La sangre de sabueso troll se puede utilizar para operaciones mágicas menores y para la confección de pociones que tengan que ver con la curación de daño o bien con la curación o transmisión de enfermedades.

Tabla de mordiscos de los sabuesos troll (tirar 1d4)

1. Brazo del arma: no es posible atacar con ese brazo.
2. Brazo del escudo: no se puede aplicar la bonificación por escudo (-1 a la clase de armadura)
- 3-4. Pierna (cualquiera): movimiento reducido a la mitad, -2 a la clase de armadura.

Troll Gris

CLIMA/TERRENO:	Cualquier subterráneo
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Solitario/tribal
CICLO DE ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	Q (D)
ALINEAMIENTO:	Malvado caótico
NUMERO QUE APARECE:	1
CLASE DE ARMADURA:	2
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	8+1
GACO:	13
NUMERO DE ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1d4+5(x2) / 1d8+5
ATAQUES ESPECIALES:	Ver más abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Regeneración, ver más abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,70 m)
MORAL:	Campeón (16)
VALOR P.EXP.:	6.000

Los trolls grises son altos y desgarrados, pareciéndose mucho a los trolls normales. Su piel gris o gris amarronada es seca y se descama, como el pergamino antiguo. La revuelta masa de pelo en su cabeza es de color gris o blanco. En lo más profundo de las hundidas órbitas de sus ojos bailan sendos puntos de luz de color azul frío.

Poseen excelente infravisión, hasta 45 m. También son buenos trepadores (75 por ciento de probabilidad).

Combate: Los trolls grises se comportan ferozmente en combate, desgarrando cualquier cosa que se encuentre en sus cercanías con su rutina zarpa/zarpa/mordisco. Debido a su agilidad, pueden dirigir sus ataques a tres blancos diferentes. Su saliva es altamente tóxica y cada vez que consigue morder a un oponente, la pone en contacto con el organismo de la víctima. El veneno tiene un tiempo de actuación de veinte minutos, al cabo de los cuales la víctima deberá tirar Salvación contra Veneno. Si consigue la tirada, no hay efectos posteriores. Si la falla, la víctima entra en coma y no despertará hasta que el veneno sea neutralizado. Al cabo de treinta y seis horas (si no hay neutralización) la víctima deberá tirar salvación de nuevo, esta vez con un -2. Si consigue la tirada, despierta del coma al coste de 2d6 puntos de daño. Si no, muere. Los trolls grises prefieren sus ataques naturales a cualquier otro tipo y jamás utilizan armas o proyectiles.

Tres veces por semana, un troll gris puede asumir forma gaseosa durante un máximo de seis asaltos, costándole un asalto completo adoptarla o abandonarla, tiempo que no cuenta en la duración del poder. Mientras cambia, el troll está indefenso, pero una vez en forma gaseosa es inmune a todas las armas excepto las mágicas y los hechizos. Mientras dure el poder, el troll debe permanecer a un máximo de 1,50 m del suelo, pudiéndose mover al doble de su velocidad normal.

Los trolls grises poseen excelentes poderes regenerativos, recuperando seis puntos de golpe por asalto, empezando en el cuarto después de ser herido. También son inmunes al daño por ácido, frío y ataques eléctricos. Sin embargo, el daño por fuego no lo puede regenerar y a causa de su piel seca como el papel, un troll gris sufre daño doble de ataques ígneos. Odian tanto el fuego que atacarán de inmediato a cualquiera que lleve una llama, esperando apagarla lo antes posible.

Gracias a su forma larga y delgada, los miembros de un troll gris se cortan fácilmente (con una tirada de ataque sin modificar de 18 a 20) mediante armas de filo. Los miembros cortados continúan luchando cinco asaltos después de ser cortados. Si la batalla acaba antes de los cinco asaltos, los miembros volverán a unirse al cuerpo. Si no, serán reducidos a polvo.

La luz del sol es para un troll gris igual de letal que el fuego, hasta el punto de que uno de ellos jamás entrará voluntariamente en una zona iluminada, pero si se ve forzado a ello intentará desesperadamente huir y encontrar un lugar oscuro, atacando a cualquiera que se le interponga. Con luz diurna, un troll gris luchará como si estuviera cegado (-4 al impacto, a las tiradas de salvación y a la clase de armadura), recibiendo cinco puntos de golpe por quemaduras



solares (que no pueden ser regeneradas) por asalto de exposición. Si llega a cero puntos de golpe a la luz del sol, el cuerpo de un troll gris se deshace en cenizas negras y grises, muerto definitivamente. La luz que no sea solar no tiene efecto sobre ellos.

Los trolls grises siempre están hambrientos y se consigue distraerles de cualquier persecución en un 75 por ciento de los casos si se les tira comida.

Hábitat/Sociedad: Los trolls grises son trolls normales que llegaron a su estado actual debido a ser totalmente drenados de energía por algún tipo de muerto viviente. Mediante un proceso aún no completamente comprendido, la energía negativa del muerto viviente reacciona de una forma extraña con los poderes regenerativos del troll. Esto ocurre sólo en un 5 por ciento de los casos puesto que en el 95 por ciento restante el troll muere. Una vez drenado, el troll entra en coma durante veinticuatro horas durante las cuales la luz del sol no le afecta adversamente; cuando despierta, se ha convertido en un troll gris, habiendo obtenido las habilidades y debilidades de éstos. Sin embargo, un troll gris no es un muerto viviente sino que tan sólo ha obtenido una extraña conexión con el plano Material Negativo debido a la cual se ha vuelto estéril y pierde cualquier capacidad de utilización de hechizos que pudiera poseer. Su esperanza de vida es de entre 25 y 75 años antes de convertirse en cenizas.

Después de transformarse, la mayoría de los trolls grises se convierten en merodeadores solitarios del Infraoscuro, hambrientos e iracundos, atacando a cualquier criatura con la que se encuentren. Ocasionalmente encontrarán a su antigua tribu o una nueva, asumiendo el liderazgo de ésta.

Ecología: Los trolls grises atacan, matan y devoran a cualquier criatura con la que se encuentren, puesto que sólo viven para alimentarse y destruir. Aunque parecen poseer habilidades como las de los muertos vivientes, están vivos y no pueden ser controlados ni ahuyentados por los clérigos.

El polvo de un troll gris es útil para fines mágicos de curación y resistencia (a los ácidos, el frío y la electricidad) y puede llegar a pagarse muy bien debido a su extremada rareza.

Troll Fásico

CLIMA/TERRENO:	Cualquier terreno/subterráneo
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Tribu
CICLO DE ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Media a Elevada (8-14)
TESORO:	Q (D)
ALINEAMIENTO:	Malvado caótico
NUMERO QUE APARECE:	1-3
CLASE DE ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	5+8
GACO:	15
NUMERO DE ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1d4+2(x2) / 1d6+2
ATAQUES ESPECIALES:	Ver más adelante
DEFENSAS ESPECIALES:	Regeneración
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,50 m)
MORAL:	Campeón (16)
VALOR P.EXP.:	975
	Psiónico: 2.000

Los trolls fásicos tienen la apariencia de un troll normal, pero sólo miden la mitad que éstos, si bien son muy musculosos. A diferencia de los normales, siempre adoptan la posición erguida y tienen la frente despejada, similar a la de las razas más inteligentes. La piel de un troll fásico es tiesa y correosa, cubierta de quistes duros. El color de la piel va del azul oscuro al negro, pasando por el violeta, mientras que su mata de pelo sucio y descuidado es de color azul o púrpura. Los trolls fásicos parecen creados para la noche y para el Infraoscuro, puesto que poseen una infravisión superior (40 m). Debido a su corta estatura sólo tienen un 35 por ciento de probabilidad de escalar con éxito cualquier superficie.

Combate: aunque no son muy altos, los trolls fásicos son excepcionalmente fuertes y poseen afiladas garras y dientes, atacando en cada asalto con dos zarpazos y un mordisco. Son lo bastante ágiles como para dirigir cada ataque a un oponente distinto. Sabedores de que sus ataques naturales no son tan devastadores como los de los trolls normales, los fásicos utilizan a menudo armas, prefiriendo las de asta u otras armas a dos manos. Cuando usan un arma cualquiera obtienen un +4 al daño, si bien no pueden utilizar a la vez ninguno de sus ataques naturales.

Los trolls fásicos poseen algunos poderes inusuales que a menudo les son de suma utilidad en combate. En primer lugar, son capaces de moverse entre las dimensiones como en el hechizo Puerta Dimensional, pero sin la desorientación típica que sigue al uso de dicho hechizo en los magos. También pueden hacer aparecer imágenes especulares de sí mismos como si hubieran realizado el hechizo correspondiente. Ambos poderes son innatos y pueden utilizarse a voluntad, uno a la vez, una vez por asalto hasta un máximo de cuatro veces al día, a nivel sexto de habilidad.

Como todos los trolls, los fásicos pueden regenerar heridas, al ritmo de tres puntos por asalto empezando tres asaltos después de ser heridos, siendo incapaces de regenerar daños causados por ácido o fuego. A causa de su tremenda robustez, los miembros de los trolls fásicos no pueden ser cortados fácilmente, e incluso un miembro cortado por una espada vortal o una espada afilada continuarán luchando y después volverán al cuerpo tras el combate, si ello es posible.

Habitat/Sociedad: los trolls fásicos son aberraciones, mutantes nacidos de trolls normales que pasaron mucho tiempo en zonas de gran energía mágica, o estuvieron expuestos a fuertes radiaciones del Infraoscuro. Se sabe que estas radiaciones son la razón de los poderes especiales y la superior inteligencia de los trolls fásicos, pero los sabios no aciertan a discernir por qué sólo se manifiestan los poderes de Puerta Dimensional e Imagen Especular.

A causa de su rareza, los trolls fásicos no forman una raza aparte, sino que permanecen como parte de la tribu en la que nacieron. Debido a sus poderes e inteligencia es común que sean los líderes de dichas tribus y a menudo se establece una relación inestable entre el troll fásico y la shamán troll de mayor tamaño, en la que la parte más perjudicada suele ser el troll fásico, puesto que no puede realizar magia. Algunos, sin embargo, tienen habilidades psiónicas de



tercer nivel, poseyendo habitualmente las disciplinas de Psicoquinesis, Psicometabolismo y Telepatía.

Tanto los machos como las hembras de esta subespecie tienen el mismo tamaño, fuerza e inteligencia. El ochenta por ciento de ellos son estériles y no pueden reproducirse, lo cual no es del todo malo, porque si dos trolls fásicos fértiles se aparean, siempre conciben. Las crías alcanzan la madurez muy rápidamente, y la esperanza de vida de la subespecie es de unos ciento cincuenta años.

Ecología: los trolls fásicos siempre tienen hambre y comerán cualquier cosa que se les presente, devastando las zonas por la que rondan al comerse toda la vida animal, y amenazando a las razas pacíficas con osados ataques a las avanzadillas de la civilización.

Su sangre es apreciada para realizar magia curativa y que afecte a la mente, mientras que sus huesos sirven para hacer objetos mágicos que tengan que ver con los viajes dimensionales y las ilusiones.

Troll de Fuego

CLIMA/TERRENO:	Cualquier zona volcánica
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Tribal
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Media a alta (9-12)
TESORO:	P, Q (F o G)
ALINEAMIENTO:	Malo caótico
NUMERO QUE APARECE:	2-8 (2d4)
CLASE DE ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12, nadando 12
DADOS DE GOLPE:	12+4
GACO:	9
NUMERO DE ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	2d4+6(x2) / 2d6+6
ATAQUES ESPECIALES:	Ver más abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Regeneración, ver más abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Grande (>3,60 m)
MORAL:	Fanático (18)
VALOR P.EXP.:	7.000
Chamán:	9.000

Un troll de fuego es un humanoide alto y de miembros gruesos, con piel lisa de color rojo sangre. En sus hundidas órbitas, sus ojos brillan con un color amarillo intenso y su pelo es una masa enredada de naranjas y amarillos vibrantes. Sus garras y colmillos son largos, afilados y oscuros como acero ennegrecido por el fuego. Un troll de fuego anda algo encorvado, pero puede mantener el ritmo de la mayoría de los bípedos.

Como quiera que pasan la mayor parte del tiempo vadeando entre el magma, son buenos nadadores. También se les da bien el trepar por las paredes de sus cavernas volcánicas, con un 90 por ciento de trepar cualquier superficie. Debido a su extremadamente cálido hábitat, no poseen infravisión, pero sus ojos son muy sensibles. Con luz, por mínima que sea, pueden ver hasta 90 metros.

Combate: Los trolls de fuego son muy ágiles y atacan con una rapidísima rutina zarpa/zarpa/mordisco, que pueden dirigir contra tres blancos diferentes. De hecho, son tan ágiles que a pesar de su gran masa pueden contorsionar su cuerpo para pasar por aberturas de 60 cm de diámetro en un asalto si no realizan otra acción. Nunca usan armas, prefiriendo despachar a sus enemigos con sus zarpas y sus fauces. La única excepción es que los trolls que se encuentran en los alrededores o el interior de una poza de magma pueden lanzar bolas del mismo (una bola representa el magma que les cabe en una mano) contra oponentes que estén cerca. Un troll de fuego puede lanzar dos bolas de magma por asalto hasta 20 metros de distancia. Cada bola causa 1d2 puntos de daño por el impacto, y 2d10 por la quemadura. El personaje que reciba el impacto de una bola de magma debe tirar salvación contra fuego normal para todo su equipo, para evitar que se encienda.

Los trolls de fuego son más inteligentes que la mayoría de los de su especie, y se han convertido en expertos en tender emboscadas y trampas. Uno de sus métodos favoritos es sumergirse en una poza de magma y saltar sobre la víctima cuando ésta pase a su lado. La víctima no tan sólo tiene un -4 a su tirada de sorpresa, sino que todo aquel que se encuentre en un radio de 6 metros debe salvar contra paralización con un +2 para evitar la salpicadura de 1d3 bolas de magma como las descritas antes. Los trolls de fuego normalmente regeneran tres puntos de daño por asalto, comenzando tres asaltos después de ser heridos, y si están en una zona de mucho calor, sin estar sumergidos en llamas u otras sustancias calientes, regeneran cinco puntos de daño por asalto comenzando en el segundo después de ser heridos. Si se sumergen en magma o un líquido similar excepcionalmente caliente, o se le ataca con fuego (aliento de dragón rojo, bola de fuego, etcétera) quedando cubierto al menos la mitad de su cuerpo, regenera 10 puntos en ese asalto y en tantos otros en los que esté sumergido o cubierto. En todos los casos, el troll utiliza sólo un ritmo de regeneración por asalto: es decir, 3, 5 o 10 puntos. Los ataques con fuego o ácido no tienen efectos perniciosos para ellos. Sin embargo, el daño por electricidad no puede ser regenerado. El daño por frío es un caso especial, puesto que sufren daño doble del normal por los ataques con frío, si bien pueden regenerarlo. Si un troll de fuego es reducido a cero puntos de golpe o menos mediante ataques de frío, cae rígidamente al suelo, aparentemente sin vida. En realidad, tarda 3d4 asaltos en «descongelarse» y empezar a regenerar. Si recibe 20 puntos de golpe físicos o 10 por electricidad antes de que se descongele, su cuerpo se resquebrajará, matándole del todo.

Los gruesos miembros de un troll de fuego son difíciles de cortar con armas de filo. Si se emplean una espada vortal o una espada afilada, los miembros lucharán hasta el



final del combate y luego intentarán reunirse con el cuerpo. Las piezas cortadas morirán en dos horas si no pueden llegar a la parte mayor superviviente del troll. La sangre color malva de estos humanoides es extremadamente corrosiva para el metal, pero no tiene efecto sobre la madera, la carne o la piedra. Cualquier arma de metal que les cause una herida deberá salvar contra ácido con un -1 o deshacerse. Los trolls de fuego, aunque siempre tienen hambre, nunca dejan de perseguir a una presa que huye por mucha comida que se les tire.

Hábitat/Sociedad: los trolls de fuego viven en zonas volcánicas activas y raramente escogen adentrarse en las tierras civilizadas, más frías. A menudo se les encuentra en las zonas volcánicas del Infraoscuro, acechando a las razas de la Tierra de las Profundidades.

Forman pequeñas tribus familiares, las cuales luchan a menudo entre sí, aunque casi nunca a muerte debido a su capacidad regenerativa. Los machos son el género dominante, aunque no hay diferencias visibles entre sexos en tamaño, fuerza o inteligencia. Los machos son simplemente más crueles y odiosos, estableciendo el liderazgo mediante combate. El líder dirige las cacerías, diseña tácticas, trampas y emboscadas y escoge el primero comida, botín y hembras. Sin embargo, sólo éstas pueden realizar magia, y como tal, su estatus es tan sólo ligeramente inferior al del líder. Raramente hay más de un chamán en un grupo de trolls de fuego, siendo usualmente esta hembra la consejera y pareja del líder, y pudiendo realizar hechizos de hasta duodécimo nivel de las siguientes esferas: Todas, Caos, Combate, Adivinación, Elemental (fuego, tierra), Nigromántica y Sol. El cinco por ciento de los chamanes son en realidad médicos brujos que pueden llegar a ser magos/clérigos de octavo/cuarto nivel.

Las hembras de los trolls de fuego dan a luz a una sola cría cada ocho años. Las crías tienen la mitad de los dados de golpe normales y tardan entre ocho y diez años en madurar. Su esperanza de vida es de unos seiscientos años.

Ecología: los trolls de fuego son el depredador máximo de su escasamente poblado entorno, y pueden pasarse meses enteros sin comer. A menudo cazan saltamontes gigantes y tritones de fuego, pudiendo darse un festín de vez en cuando con un gigante de fuego. Los trolls de fuego que viven en el Infraoscuro consideran a los Svirfneblin y a los Drow como bocados exquisitos, que bien vale la pena perseguir por los túneles más fríos.

La sangre de los trolls de fuego se utiliza para magia de fuego y ácido, siendo también muy apreciada por los gremios de ladrones por sus propiedades corrosivas.

Troll de Piedra

CLIMA/TERRENO:	Montañas/subterráneo
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Grupo
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro/petrívoro (rocas)
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	Q (E)
ALINEAMIENTO:	Malo caótico
NÚMERO QUE APARECE:	2-8(2d4)
CLASE DE ARMADURA:	0
MOVIMIENTO:	10
DADOS DE GOLPE:	10+2
GACO:	11
NÚMERO DE ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1d6+6(x2) / 2d4+6
ATAQUES ESPECIALES:	Ver más abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Regeneración, ver más abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (> 3,30 m)
MORAL:	Fanático (18)
VALOR P.EXP.:	7.000
Chamán:	9.000

Los trolls de piedra son criaturas horribles, mucho más altas de lo normal en su raza. Tienen las órbitas hundidas, enormes zarpas, una boca llena de colmillos y muy mal talante. Carecen completamente de pelo y tienen la piel dura, de aspecto rocoso y de un color que le proporciona un excelente camuflaje en su hábitat natural, obtenido gracias a comer piedras comunes del territorio en el que viven, asimilando en la piel los minerales que contienen. Debido a esta coloración, tienen un 75 por ciento de probabilidad de permanecer sin ser vistos por un observador casual si están delante de un fondo de roca, pudiendo atacar con un -3 a la tirada de sorpresa de la víctima.

Debido a lo duro de sus garras, pueden escalar con éxito cualquier superficie de piedra o de roca; como quiera que el metal las mella y la madera se astilla bajo su peso, tan sólo tienen una probabilidad del 35 por ciento de trepar por una de estas superficies. Poseen infravisión hasta 9 metros.

Combate: Los trolls de piedra destrozan a sus oponentes mediante sus potentes garras y colmillos. Sin embargo, no son tan ágiles como los demás trolls y sólo pueden dividir sus tres ataques entre dos oponentes. Nunca usan armas de mano, que ven como débiles alternativas a su propio armamento natural.

Por el contrario, les encanta pulverizar a sus enemigos tirándoles enormes piedras. Un troll de piedra puede lanzar dos de ellas por asalto (causan 2d8 puntos de daño cada una) hasta una distancia de 35 metros.

Su naturaleza altamente mineral les hace regenerar muy lentamente, pero también son difíciles de herir. Regeneran un punto de daño por asalto, empezando en el segundo después de ser heridos. Debido a su piel pétrea, sufren la mitad del daño normal si se les ataca con armas de filo, y es difícil seccionarles los miembros. En caso de cortar uno de ellos con una espada vorpal o una espada afilada, el miembro muere de inmediato, pero el cuerpo sigue atacando, incluso sin cabeza, mientras disponga de al menos un ataque. Si pierde cabeza y brazos, el torso intenta huir. Los trolls de piedra son inmunes a todos los hechizos que afecten a la piedra y sufren la mitad del daño normal por ataques de fuego/calor, frío y eléctricos, pudiendo regenerar todos ellos. Las heridas por ácido no las pueden regenerar. Si se le ataca en un mismo asalto mediante fuego/calor y frío, el troll sufre daño doble del normal (sin derecho a tirada de salvación) del segundo ataque, y debe salvar contra Paralización con un -3. Si falla la tirada, su cuerpo pétreo se resquebraja debido a los extremos de temperatura y muere para siempre. Incluso si consigue la tirada y sobrevive, el daño de los dos ataques no puede ser regenerado.

Como todos los trolls, los de roca siempre tienen hambre y el 60 por ciento de las veces se les puede despistar tirándoles comida.

Hábitat/Sociedad: Los trolls de piedra prefieren vivir en cuevas, en las montañas o en mesetas rocosas. A menudo tienen sus «guaridas» a plena luz del día, ya que la luz solar no les molesta. A menudo se acurrucan adoptando



forma de roca cuando están cansados, durmiéndose dondequiera que estén.

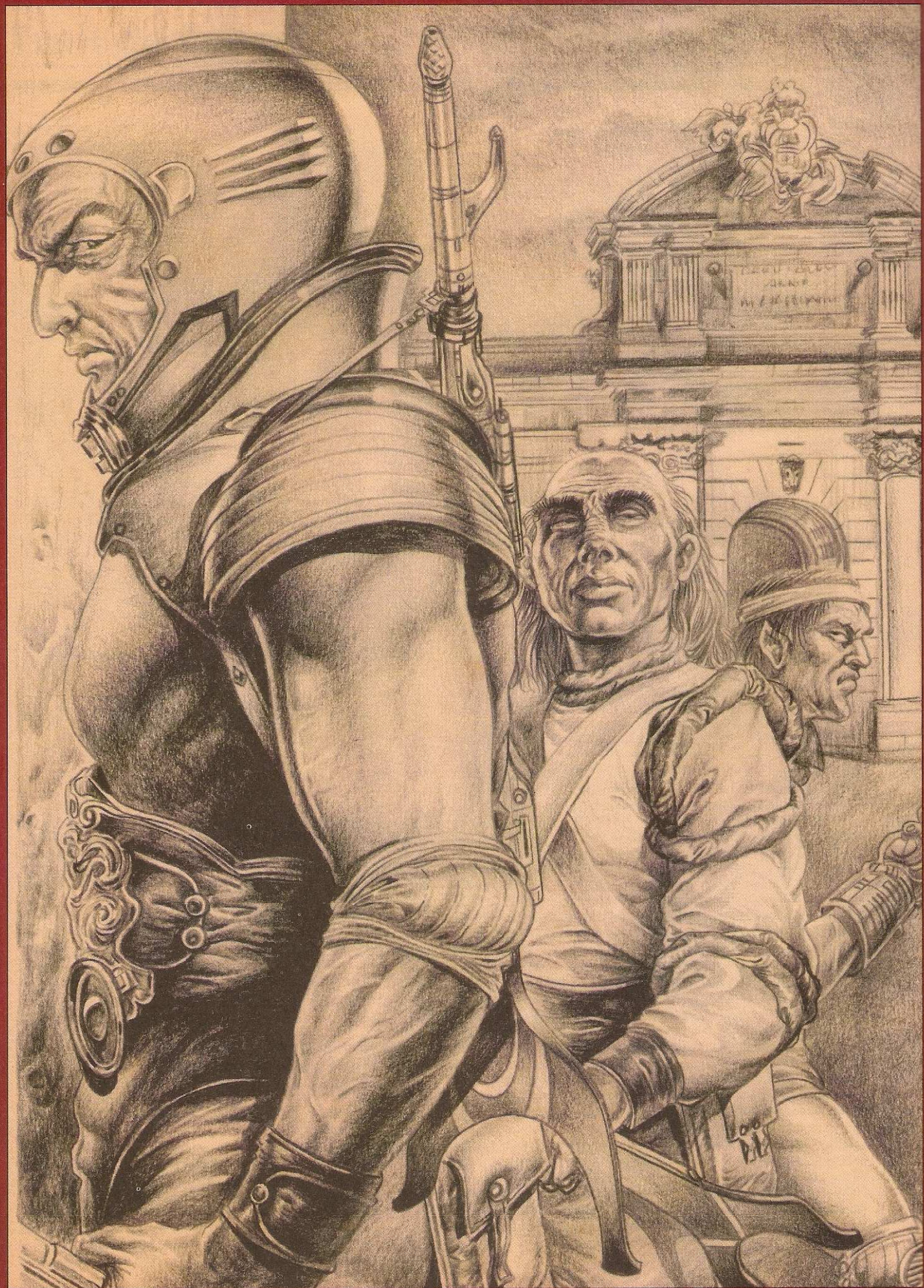
Se agrupan en tribus dirigidas por el macho más poderoso. Los machos son el género mayor y más fuerte, pero sólo las hembras tienen las habilidades necesarias para convertirse en chamanes, que pueden llegar hasta séptimo nivel en las siguientes esferas: Encantamiento, Combate, Adivinación, Elemental (tierra sólo), Sol y Clima. El jefe de la tribu suele ser aconsejado por la chamán más poderosa (con la que acostumbra a estar apareado).

Los trolls de piedra no son muy prolíficos. Las hembras dan a luz a una cría cada diez años, la cual tarda unos veinte en madurar. Su esperanza de vida es superior a unos quinientos años.

A causa de su naturaleza rocosa, los trolls de piedra pueden subsistir comiendo piedras, gemas y otros minerales; aunque no les son particularmente apetitosos, les nutren y les ayudan a desarrollar su coloración de camuflaje. Prefieren sin embargo presas vivas, si bien tampoco le hacen ascos a la carroña.

Los trolls de piedra consideran a todos los demás seres como presa, y nunca se alían con otros grupos en busca de poder. Atacan a la mayor parte de criaturas por hambre o diversión y a los trolls de roca por puro odio, puesto que les consideran una perversión de su raza (los de roca ven a los de piedra como una versión fea e inferior de sí mismos). Su odio es tal que las dos subespecies jamás unirán fuerzas, ni siquiera si las ataca un enemigo común.

Ecología: Los trolls de piedra son el depredador más temible de su entorno y comen todo lo que pueden coger. Al cabo del tiempo, su insaciable apetito acaba por devastar la fauna de su hogar rocoso, viéndose forzados a hacer incursiones de unos meses en las zonas civilizadas si quieren carne fresca. Por suerte, tales incursiones son tan raras como los propios trolls de piedra.



**Un
escenario para
Shadowrun™
algo más
que inusual**

**Dedicado al ya difunto Club
de Rol Los Pelotas... por
todo.**

**Nuestro agradecimiento a
Yoli Agero, madrileña por
nacimiento y vocación, que tuvo
a bien asesorarnos sobre la
movida de los madriles.**

Punk Toreros Rules Olé

Por "la CIA" (Campos, Ibáñez y Aceytuno)

UNAS PALABRAS DE NUESTRO PATROCINADOR...

Punk Toreros Rules Olé no es un módulo serio de *Shadowrun*, ni se parece mucho a lo que hayáis podido jugar con dicho reglamento. Obedece pues al capricho de sus autores (con alguna que otra aportación del dire y ciertos elementos del staff de DRAGON) de situarlo en España, y más concretamente en Madrid. ¿Y por qué? Pues porque Seattle queda muy lejos, y si hay libros de referencia para Londres y Alemania, ¿se acabará el mundo si añadimos unas cuantas pinceladas fantástico-futuristas sobre la capital del reino? Quizá sólo servirá para pasar una buena tarde, que es de lo que se trata. Se le ofrece al director de juego plena libertad para que desarrolle el escenario como crea conveniente: en él se han utilizado resabios de nuestras primeras partidas de *Shadowrun* en inglés, elementos prestados de *Paranoia* y *Toon*, y una buena parte de la segunda versión de *Shadowrun*. Agítese todo, añádale picante al gusto y estará listo para servir... Queremos decir, para jugar.

INTRODUCCION

Los Angeles, Estado Libre de California, año 2155. Los Pj, que han de ser shadowrunners norteamericanos por obligación, son contratados por una poderosa corporación llamada *MegaCorp Inc.*, que les ofrece una sustanciosa paga a cambio de un trabajo muy, muy sencillo: destruir los bancos de me-

moria del ordenador central de *Kampf S.A.*, una empresa cuya sede se encuentra en una colonia urbana de Europa llamada *Madriz*. La excusa es que en Europa no hay buenos shadowrunners, que es necesario que sea un trabajo limpio y profesional, y que los tontos extranjeros no tienen por qué meter las narices en los asuntos de *MegaCorp*. En caso de que a los Pj les interese desaparecer una temporada porque las cosas están aún muy calientes tras alguna chapucilla reciente, ésta es la ocasión ideal. Si los Pj aceptan, *MegaCorp* correrá con todos los gastos, por supuesto. Caso de que se nieguen... bueno, a la Corporación no le gusta aceptar un no por respuesta. Un buen shadowrunner debe estar dispuesto a casi todo, incluso a dejarse el pellejo y los ciberimplantes en un país de locos llamado España.

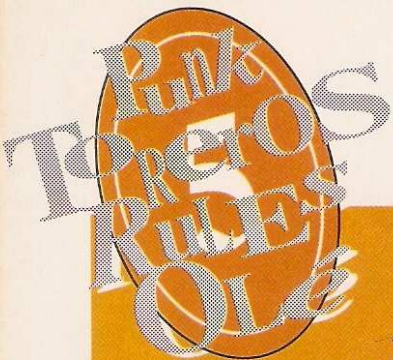
SPAIN IS DIFFERENT

La gente de *MegaCorp* no es amiga de dar explicaciones... Nadie cuestiona las decisiones de los grandes jefes, y menos una basurilla tecnomante que sólo sirve para hacer el trabajo sucio. Quizá los Pj no serían muy bien vistos si hicieran demasiadas preguntas. Pero nada les impide buscar algunas respuestas por su cuenta. Unas discretas investigaciones por la Red o algunas preguntas a contactos seleccionados descubrirán que *Kampf* es una empresa química del ramo de la alimentación, filial de la multinacional *Orujo S.A.*, famosa sobre todo por

sus panecillos integrales. El gerente de *Kampf S.A.* es un dragón occidental azul (variante autóctona fbera del *Draco Sapiens* llamado Jarabo (Jara a secas, para los amigos). El Jara trabajó durante un tiempo para *MegaCorp*, y las malas lenguas dicen que cuando se fue de la empresa no lo hizo de vacío, sino que se llevó consigo importantes secretos industriales, con vistas a establecerse por su cuenta.

NOTA PARA EL DJ

Es posible que los Pj piensen que *MegaCorp* es un poco blanda con Jara, ya que el castigo habitual para aquellos que se la juegan a una corporación es convertirse en fiambre o comida para perros. La verdad es que *MegaCorp* quiere eliminar a Jara, entre otras cosas porque les ha robado una fórmula especial para convertir desechos orgánicos en comida aceptable (algo cancerígena, pero comestible, aunque los clientes de las neocolonias no suelen protestar mucho). Por otra parte, los directivos de la compañía saben que el Jara no se quedará con la cola quieta esperando a que lo maten, por lo que *MegaCorp* ha decidido enviar un grupo norteamericano a *Madriz* (los Pj), al mismo tiempo que extiende el rumor de que se trata de un grupo de asesinos con órdenes de eliminar a Jara. Así, lo más probable es que éste se distraiga eliminando a los Pj, mientras que un grupo local de asesinos planea y ejecuta su exterminación. ¿Comprendes ahora



por qué uno de los lemas de *Shadowrun* es «Nunca hagas un trato con un dragón»?

El grupo que hará el trabajo mientras los Pj ejercen de carnaza está compuesto por mutantes mercenarios, antiguos accionistas de *Funesto*, que necesitan dinero con urgencia, pues su líder, un tal R. Yarritu, está cumpliendo condena en la cárcel.

MADRIZ ME MATA

La vía más rápida para llegar hasta la colonia urbana de Madriz es coger el tren bala subterráneo de la línea *Manhattan Seattle-Sevilla 2004* (donde sufrirá un ligero retraso)-Madriz. Con él, el grupo llegará en algunas horas a la estación de Atocha, donde les está esperando su contacto: un humapato llamado Lukas González. Este explicará al grupo que los humapatos son mutantes cuyos antepasados fueron humanos, y que se goblinizaron lentamente a raíz de consumir patos del río Manzanares, alimentados con sustancias contaminantes. Lukas no sabe nada del pastel de los mutantes, y ha sido contactado por la Corporación con la promesa de una parcelita para cuando le llegue la jubilación... si es que llega a verla. Lo que él no sabe es que *MegaCorp* está pensando en un terrenito de dos metros de largo, uno de ancho, y dos de profundidad. (Recuerda: «Nunca pongas tu confianza en los Príncipes».)

Madriz —como hoy en día— es una ciudad fascinante, en la que si no encuentras lo que buscas es que no eres humano (cosa no improbable), y Lukas es un buen anfitrión. Si los Pj tienen hambre, Lukas les acompañará a un pequeño restaurante de «fast food», donde probarán una exquisita especialidad local llamada «bocata de calamares». Mientras lo comen, verán una solemne procesión de individuos vestidos con ropajes blancos, que se dirigen lenta y majestuosamente calle arriba. Lukas les explicará que se trata de una secta de fanáticos religiosos llamada *Merengue Real*, que tienen la costumbre, al terminar algunos de sus extraños ritos iniciáticos, de simular que se bañan en las aguas de una antiquísima fuente (ya seca) llamada Zibelé, que al parecer era alguna diosa de la fecundidad.

Lukas explicará a los Pj que Madriz está dividido en cuatro zonas: Salamanca, donde vive la elite de la ciudad; Atocha (la zona media); los ghettos periféricos, y el Valle del Kas, donde viven los mutantes y los marginados. El pato ha alquilado un apartamento discreto para el grupo en Atocha.

Como es posible que los Pj no hayan venido muy cargados, si lo desean, Lukas puede ayudarles a contactar con la Mafia local para conseguir equipo. El grupo recorrerá así las zonas calientes de la ciudad: el barrio de Bilbao, controlado por la feroz banda de los *Ypues* (tipos unicejos de boina, traje de pana y garrote), el de Antonio Martín,

controlado por los gatos humanoides (mutación muy frecuente en Madriz), etcétera. Y sobre todo, una especie de mercadillo-supermercado-autoservicio al aire libre llamado El Rastro. Allí podrán conseguir todo el material que deseen, desde un lanzagranadas compacto hasta el software y hardware más avanzado. Sólo hay que pagarlo. Y los precios en Madriz no son precisamente de saldo...

SI EL TIEMPO Y LA AUTORIDAD NO LO IMPIDEN...

A su regreso a casa, los Pj se ven atrapados en una emboscada por parte de una docena de individuos, vestidos con un extraño traje ajustado y brillante (traje de luces), gabardina escarlata y pelo en cresta de vivos colores. Van armados con una espada fina muy afilada (estoque), dardos multicolor, palos y cadenas, y su grito de guerra suena algo así como «¡¡¡EJEEEEETOOOROOOOO!!!». No creemos que les cueste demasiado a los Pj's quitárselos de encima.

Lukas, que se esconderá en cuanto se empiecen a repartir galletas, les dirá a toro pasado (y nunca mejor dicho) que se trata de la tribu urbana conocida como *Punk Toreros*. Creen ser los herederos de la recia tradición hispana, más viriles y valientes que nadie, e irritan a sus enemigos con sus particulares tácticas de hostigamiento. Si los Pj consiguen capturar a uno de ellos vivo, terminará confesando que han hecho un pacto con el Jara a cambio de un buen puñado de billetes: exterminar al grupo de extranjeros metomentodo recién llegados a Madriz.

ESTA ES LA FOTO DE LA VACA QUE MATO A ANTONIO BIENVENIDA

Si los Pj persisten en seguir adelante con la misión, Lukas les indicará que deberán buscarse aliados que los protejan de los *Punk Toreros*. Un grupo de cinco o seis de estos tipos no son enemigo peligroso, pero por desgracia, esta tribu es una de la más numerosas en la colonia. Los enemigos tradicionales de éstos son un grupo de mutantes llamados Tauro, que viven en el Valle del Kas. Los Tauro son mutantes (o «despertados», quién sabe) mezcla de hombre y toro, con cuerpo de humano y cabeza (y tamaño de atributos sexuales, se dice) de toro.

El camino más directo hacia el territorio Tauro, según Lukas, son las Kloakas. Aparentemente, son los restos de una proto-red de comunicaciones, que debía algún tipo de sentido muy profundo para los habitantes de la localidad, ya que todas y cada una de las casas de la colonia estaban conectadas a esta red. Antes de entrar, Lukas pide silencio. El motivo es que los habitantes de la ciudad tenían costumbre de mantener como maskota (perdón, quiero decir mascota) a una feroz raza predatora llamada kaniches. Sus descendientes, alterados por incontables radiaciones y residuos químicos, moran ahora en las insondables profundidades de la red.

Amigo director, no describas abiertamente a los jugadores qué es un kaniche. Deja que piensen lo

que quieran. Ya les llegará el momento de sacar sus propias conclusiones. Los kaniches tienen básicamente la misma estructura y aspecto que sus lejanos ancestros, salvo por un pequeño detalle: miden metro y medio de ancho por casi cinco de largo. Aparte de esto, y de su pelaje sucio y deslucido, más propio de una rata mojada, no han cambiado en nada: siguen siendo carnívoros, siguen teniendo unos dientes muy afilados (que ahora miden lo suyo) y... siguen con la mala leche de siempre.

Lukas os guía por la red con paso seguro. Primera a la izquierda, segunda a la derecha, tercer corredor... El marcha primero, y cada jugador puede oír los tranquilizadores pasos del compañero que le precede y que va después de él. ¿Cada shadowrunner? ¿Incluso el último?

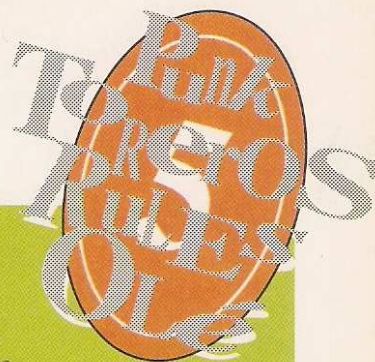
Llegados aquí, sé algo cruel. Diviértete. Haz que tus jugadores se sorteen el último puesto de la fila, y obliga al que obtenga la pajita más corta a realizar tiradas periódicas de Reacción. Mientras falle, no habrá problema. Cuando acierte... escuchará un «Slurp, slurp, ¡Yummm!» cerca de su cogote. Si decide girarse y mirar, verá un sonriente gusano peludo de metro y medio de diámetro a un palmo de su cara. Un kaniche. ¿Has visto *Alien II*? Pues no se habla más.

Cuando —o si— los Pj salgan de las kloakas, se encontrarán rodeados por un numeroso grupo de tauros. Lukas les explicará que no pasa nada, que sólo esperan un campeón para celebrar la pelea ritual con el líder de los tauro. Una tradición local de esta gente, vamos. Si el campeón del grupo iguala al menos al campeón de los tauro, éstos protegerán al grupo de los ataques de los punk toreros, y el grupo podrá llevar a cabo la misión. Si no, es que éstos recién llegados no tienen redaños, y no podrán esperar ninguna ayuda de tan valiosos aliados.

La pelea ritual es muy sencilla, y parece ser que con ella renuevan su odio ancestral contra los punk toreros. Los tauro dirigen a los Pj a un callejón discreto y apartado. De entre el «rebaño» de tauros, se adelanta una auténtica bestia. Doscientos kilos de músculo (y unos cincuenta gramos de cerebro). Por lo que se ve, sólo va «armado» con una capa de color rojo, y una de las dichosas espadas afiladas. (¿No os recuerda nada?) A un toque de clarín, un acólito vestido de negro abre una puerta, y una masa amorfa y llena de cuernos se dirige hacia él. (Un toro hipermutante. Es que, incluso entre los toros, aún hay clases.) El tauro tira el trapo y el acero... y de un puñetazo aplasta la cabeza del bicho.

Aparecen dos nuevos acólitos de bajo nivel, que —tras buscar un rato— cortan una oreja de los restos mortales y se la entregan al campeón. Este, con una lobuna sonrisa, recoge el trapo y la cosa esa y... se dirige hacia vosotros.

¿Quién va a ser el valiente? Animo, que no pasa nada. Esta vieja tradición se llama en argot «korrida de toros», y parece que es como un juego para los tauro. Como decíamos, antes era un símbolo de su esclavitud, y ahora lo han reivindicado como al-



go-cultural. Sólo hace falta un voluntario. Si en el grupo lleva un troll o un samurai callejero que los tenga bien puestos (los implantes, no seáis mal pensados)... ningún problema. Si sólo hay elfos, árabes marikuitusas o chamanes mal alimentados, así pasa.

Los tauro se tomarán muy mal que nadie acepte el desafío. Es como una tradición para medir el temple de los nuevos aliados. No importa si gana el tauro o el tauro. Les da igual. Pero la tradición es lo único que le queda a los desheredados. Las únicas armas permitidas son el capote y el estoque, pero nadie dijo nada de magia ni de alta tecnología. Los tauro desconocen por completo ambas cosas.

AÍRES DE FIESTA

Ganen o pierdan los Pj, si tienen el valor de enfrentarse con tan extraña y mutante criatura conseguirán el aprecio de los tauro. Esto les pondrá en bandeja dos cosas: información sobre Madriz y protección contra las demás bandas. Ya sólo deberán preocuparse del trabajito en casa de Jara.

Puede que algún cableta de los Pj intente conectarse a la Red. Correcto. Aquí, recibe ésta el nombre de TESA, y es famosa por su mezcla de tecnologías obsoletas, su total caos organizatorio y la precaria y peligrosa de sus comunicaciones. Un cableta con mucha suerte podrá recibir un soplo sobre el robo de una CANUTA (CABEZA NUCLEAR Táctica), que es el expeditivo método que va a emplear el grupo mercenario para destruir al Jara, la empresa, y media colonia. Un cableta con menos suerte quizá reciba alguna información sobre datos de seguridad de la sede de Kampf. Un cableta sin suerte... mejor vamos a dejarlo.

El Jara vive en el centro neurálgico de Kampf, un pequeño búnker fortificado, por nombre La Moncloa, controlada por cibercómandos altamente entrenados, y ubicada en un barrio de Madriz llamado La Moraleja. Los Pj deberán infiltrarse en ella para realizar su misión... y tener cuidado con los mercenarios mutantes.

Si los Pj se mueven por la zona, pueden recibir una información muy jugosa: el Jara piensa celebrar una fiesta privada en su casa dentro de un par de días. El motivo, aparentemente, es su cumpleaños. Quientos treinta y seis años, lustro más o menos. Puede ser una forma perfecta de infiltrarse en que se note.

AL FIN ME COLÉ Y EN TU FIESTA ME PLANTÉ

Asesche sobre Madriz, y los invitados empiezan a llegar a la Moncloa. El servicio de seguridad parece muy estricto. Va a ser necesaria una buena conversación para colarse entre el nutrido ejército de guardias que guarda la puerta. Queda a discreción del director hasta qué punto es correcto el disfraz de los Pj... o si van cantando como almejas. Un disfraz frontal no parece buena idea. Pero España es un país libre.

Ahora sería un buen momento para estudiar el mapa de la Moncloa y preparar los detalles coreográficos de lo que viene a continuación. En líneas

generales, la Moncloa es un búnker de acero y cemento en el que, según la tradición, perdió la vida el último gobierno corrupto que tuvo el país. Jarabo lo compró a buen precio y lo acondicionó a sus necesidades. El gran problema que tiene el búnker es su reducido espacio, y que Jarabo no cabe por las puertas, a pesar de que, como gran dragón, es bastante escuchimizado (ver sus datos en el anexo de PNJ). Por otro lado, el astuto dragón sabe que no tiene que dejarse ver mucho, y que no estará en ninguna parte tan seguro como aquí. Por ello, parte del techo del hall y del área 12 es móvil gracias a un complicado mecanismo, con lo que Jarabo puede entrar y salir volando cuando es necesario. La mayor parte del tiempo, la pasa en su cubil, dando instrucciones a sus subordinados para que actúen en su nombre e intentando ignorar a MegaCorp, cuyos intereses en Europa está perjudicando de manera ostensible.

1. - Entrada. Una puerta impresionante y dotada de los últimos avances en seguridad: hasta tiene protección antimagia. Dos guardias están apostados detrás de ella de manera permanente.

2. - Armería/almacén. Aquí se guardan las armas del ejército privado de Jarabo, junto con los suministros no alimenticios. Siempre hay un guardia junto al terminal de ordenador, que está conectado al banco de memoria principal de Kampf. Para ser sinceros, las protecciones informáticas del sistema de Jarabo dejan bastante que desear para cualquier dekker experto.

3. - Cocina. Donde se cocerán cosas muy importantes (ver más adelante). Todo bastante normal, a excepción del horno, que parece más un crematorio que un microondas.

4. - Despensa. Aquí se guardan los suministros alimenticios para el personal de la Moncloa, y que les permitirían subsistir varios meses aislados del exterior.

5. - Hall. Zona que conduce al resto de dependencias. Aquí es donde se desarrollará la fiesta, y está adornada con un gusto pésimo, propia de la interpretación de Jarabo de lo que era una antigua «verbená».

6. - Dormitorios. Aquí es donde echan una cabezada, cuando pueden, los hombres de Jara. En los armarios están sus uniformes, algunos efectos personales, pero ninguna arma. Casi siempre hay dos o tres hombres descansando hasta que llegue su turno de vigilancia.

7/8. - Lavabos. Lo usual en estos casos.

9. - Cuerpo de guardia. Los vigilantes usan esta sala para comer sus «briefings» con los oficiales y matar el rato jugando a las cartas entre turnos y descansos. Siempre hay uno o dos vigilantes haraganeando aquí.

10. - Sala de generadores. Un antiguo grupo electrógeno diesel provee de electricidad al búnker. Aquí también están los rectificadores de tensión y el cuadro de fuerza que dan alimentación a todos los sistemas de la Moncloa. El terminal instalado supervisa la seguridad y los aparatos mencionados, pero puede ser fácilmente conectado con

el ordenador central o el terminal de la armería por un cableta con algo de experiencia. Los guardias no vienen mucho por aquí, ya que todo el equipo tiene al menos cuarenta y cinco años de antigüedad, y basta con mirarlo para que se estropee. Y lo menos que les apetece a estos sufridos currantes es soportar un cabreo del Jara.

11. - Sala de reuniones. Jarabo cierra sus negocios y celebra sus asambleas en esta sala, lujosamente decorada. Normalmente, Jara asoma la cabeza (si los reunidos son gente de confianza) por la puerta o habla por un sistema de megafonía para que nadie pueda verle si le interesa. Un guardia suele custodiar la entrada al cubil del dragón.

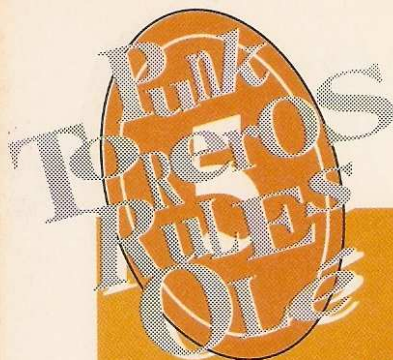
12. - Guarida de Jarabo. El dragón se siente aquí como una anchoa enlatada, pero es el único sitio al que puede llamar «hogar» después de lo de MegaCorp. Tiene todo lo necesario para pasar el rato, y desde aquí controla las trampillas de acceso del techo: sólo él puede abrirlas y cerrarlas.

Los tauro colaborarán encantados con los Pj si éstos han salido con bien de su «alternativa». «Zomo kolega, ¿no?» Pueden ser aliados muy valiosos para una retirada caliente, o para vigilar y mantener una entrada. Pero no va a haber forma posible de meterlos disfrazados dentro del recinto de la fiesta con esa pinta. A discreción del máster, hasta un máximo de diez tauro acompañarán a los Pj a la misión, pero evitarán siempre que se les vea cerca de la entrada. Las fuerzas de protección serán siempre muy superiores, en una proporción como poco de tres a uno.

Si los Pj montan un mínimo servicio de vigilancia alrededor de la Moncloa (ayudados por los tauro), puede que noten algo sospechoso en la furgoneta de los «pasteleros» —que realmente son mutantes disfrazados con gorritos a lo Arguñano, delantales y enormes bigotes postizos—. En primer lugar, no llevan ningún logotipo ni emblema. En segundo lugar, los pasteleros van armados hasta los dientes (aunque bien mirado, ¿quien no lleva la fusca encima hasta cuando va a ver a su abuelita?). Además, se pelean constantemente entre sí y parecen muy nerviosos. Si un Pj consigue acercarse y pegar la oreja, escuchará cuchicheos tales como: «¿Has montado la espoleta?» «Sí, tranquilo, ¡y no respire cerca del pastel!»

Si los Pj atacan a los falsos reposteros, estos se defenderán con uñas, dientes y algo más que espátulas de cocina. Si consiguen capturar a uno vivo, éste cantará como un pajarito, descubriendo todo el pastel (valga la expresión).

Si los Pj van rondando por la puerta, un individuo bajito, vestido a lo Luis Aguilé y de aspecto untuoso (Bardini, el secretario de Jarabo) se dirigirá a uno de ellos (el más gordito y cebado), preguntándole si quiere participar en la fiesta. Si acepta, maravilloso. Lo conducirá —a él y sólo a él— hacia



la puerta, tras la cual... le esperan tres matones enormes que se lo llevarán a la cocina, le meterán una manzana en la boca y lo dejarán atadito en una bandeja, al lado del horno. Bardiní no ha mentido. El Pj va a participar en la fiesta como primer plato del Jara. A los dragones azules les gusta de vez en cuando un bocado de carne humana.

Si los Pj no se han cargado a los pasteleros, éstos irrumpirán en la cocina salvando a nuestro amigo de caer en el puchero por los pelos, y encerrarán en la despensa a todo el servicio. Después, comentarán los últimos detalles del plan delante de nuestro amigo... que no puede, de momento, hacer nada por evitarlo. Si los Pj se han cargado a los cocineros, no pasan por la cocina, y nuestro amigo no puede hacer nada por liberarse. A las once y media se enciende el horno. La comida es a la una.

Al menos que no se pasen con la pimienta.

Si no se percatan de los sospechosos pasteleros, tienen una segunda posibilidad de encontrarse con ellos. Si han pinchado las comunicaciones de la seguridad o algún cableta se conecta dentro del edificio, a eso de las once y media interceptarán una llamada de la guardia al jefe de seguridad, anunciando que han encontrado a los verdaderos pasteleros en el fondo del Manzanares. Este dictará una orden de busca y captura contra los pasteleros. Estos, mientras tanto, esperan en la cocina que sean las doce para llevar el pastel. Evidentemente, la Corporación les ha mentido sobre la potencia del artefacto. Encima de pringados, tontos.

Por cierto, puede ser muy divertido que los Pj hayan optado por el camuflaje del «catering», y no estén al corriente de las comunicaciones de los guardias...

Si los Pj consiguen capturar a uno de los pasteleros dentro del edificio, lo dicho. Cantará como una almeja. Si los Pj le explican el verdadero alcance de la bomba —unos diez kilómetros de radio—, se avendrán a colaborar con ellos, al sentirse engañados por la Corporación. Total, todos tienen la misión de cepillarse al Jara.

La fiesta se desarrolla en el hall, adornado para la ocasión. Los bancos de memoria están en los ordenadores de la sala de generadores y de la armería, y el único camino para llegar a ellos es el hall, entre todo el mundo, y vigilado por matones con cara de muy malas pulgas. Habrá que hacer algo, y rápido.

Por cierto, dicen que «de Madriz al Cielo». Y puede que sea verdad si no se desactiva la bomba de los mutantes antes de las doce de la noche. Eso, o hacerse con los datos y poner pies en polvorosa antes de que sea demasiado tarde. Los mutantes han conseguido ocultar la bomba dentro del enorme pastel de cumpleaños que los dilectos empleados van a ofrecer al Jara, y está previsto que éste lo

corte al tocar las campanadas, provocando involuntariamente la caducidad de todos los mapas de la región. Cuidado con los tiroteos. Un balazo a destiempo en el pastel sólo servirá para precipitar las cosas.

¿UN FINAL FELIZ?

Este simulacro de módulo puede acabar de tres formas, pero sea como sea no hay ningún problema.

1) El Jara / los mutantes / ambos (táchese lo que no proceda) se cepillan a los Pj, con lo que no hay problema.

2) Los Pj, descubierto el pastel (perdón por el chiste malo) deciden pasar del Jara y montar en Vallekas una empresa de seguridad privada. En Madriz se vive muy bien. Tampoco hay problema, es perfectamente legal. Además, da tema para una futura aventura, que puede titularse algo así como *La venganza de MegaCorp*.

3) Los Pj se cepillan a Jara, a unos cuantos mutantes, y posiblemente un tercio de la población de Madriz. No hay problema. De vuelta a casita, la Corporación agradecida duplicará el pago del trabajo. Ellos sólo querían que el Jara desapareciera, ¿no?

PERSONAJES NO JUGADORES (POR ORDEN DE APARICION ANTE ELMICROFONO)

LUKAS GONZALEZ (huma-pato)

Citas:

«Cuá, cuá, ¿cuál va a ser, so cenutrio?»
«Sobre todo, cuidado con meter la pata.»
«Si lo sé, no vengo.»

Comentario:

Como todos los huma-patos, Lukas vive una existencia a caballo entre la marginalidad y la semiaceptación social. El resto de grupos se cachondean de los huma-patos, que se vengán trabajando como confites y soplones a sueldo del mejor postor. Es indudable que Lukas alberga buenas intenciones, pues espera el pago por su trabajo, y no una bala por la espalda cuando haya dejado de ser útil.

ATRIBUTOS

Constitución: 2
Rapidez: 1
Fuerza: 2
Carisma: 1
Inteligencia: 2
Voluntad: 2
Esencia: 6
Reacción: 2

HABILIDADES

Nadar: 2
Etiqueta (callejera): 3
Infiltración (urbana): 2
Mapa de Madriz
Diccionario de Inglés

YPUES (habitantes del barrio de Bilbao)

Citas:

«Yo no soy de Bilbao, Bilbao es mío.»

«Como te agarre, te espiazo vivo, ridiós.»
«¡Y un jamón!»

Comentario:

Los Ypues tienen como banda tanto futuro como un espía sordo. Si sobreviven en la calle es porque son duros y cerriles, y no por su coeficiente intelectual, algo menor que el de un cacahuete. De todas formas, no hay que confiar en ellos: cuatro Ypues son muy capaces de deslomar a palos al más pintado que se les meta en la ceja (ya que sólo tienen una, de oreja a oreja).

ATRIBUTOS

Constitución: 4
Rapidez: 2
Fuerza: 3
Carisma: 2
Inteligencia: 2
Voluntad: 3
Esencia: 3
Reacción: 4

HABILIDADES

Levantar pesas (piedras): 3
Porras: 3
Infiltración (rural): 2
Boina negra
Garrote del siete

PUNK TORERO

Citas:

«Islero, joputa, por cargarse a Manolete.»
«Mejor que salgamos por chicuelinas, que el andoba éste anda descarado de pitones.»
«Dos verónicas más, y entramos a matar.»

Comentario:

Eternos perdedores en la jungla de asfalto, los punk toreros hacen una explosiva mezcla de españolismo cañí con ideología posnuclear y un punto de conservadurismo «kistch». Aunque ellos presumen de gallardía y masculinidad, sus enemigos les tachan de todo lo contrario por su curiosa vestimenta y su maldita manía de prolongar la agonía del enemigo que cae en sus manos. Sólo su gran número les hace temibles en Madriz. Se admiten apuestas para saber cuál es su grupo musical favorito.

ATRIBUTOS

Constitución: 3
Rapidez: 3
Fuerza: 3
Carisma: 4
Inteligencia: 3
Voluntad: 4
Cadena/Porra
Reacción: 3
Montera
Estoque

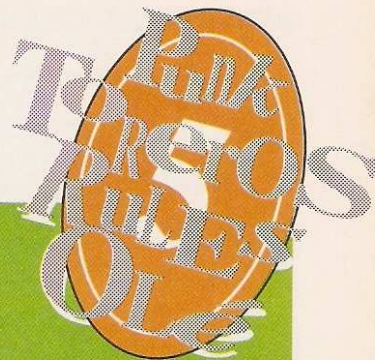
HABILIDADES

Armas cortantes: 2
Pistolas: 1
Porras: 3
Combate sin armas: 2
Etiqueta (tribal): 1
Esencia: 6
Streetline Sp. (sólo líder)

TAUROS

Citas:

«Este tío está más muerto que un monosabio.»
«Le metí un puyazo, que para él ya no habrá ni piños ni palmas.»
«Voy a cortarte algo más que las orejas, mamón...»



Comentario:

Suponemos que Teseo se habría cagado de miedo si hubiese tenido que vérselas con un grupito de taurinos. Fuertes, testarudos y temerarios, nunca relinchan el combate, y se valen tanto de sus puños y cuernos como de sus armas para imponer su ley en el Valle del Kas.

ATRIBUTOS

Constitución: 5
Rapidez: 3
Fuerza: 4
Carisma: 2
Inteligencia: 3
Voluntad: 4
Esencia: 6
Reacción: 2

HABILIDADES

Combate sin armas: 2
Armas Cortantes: 3
Etiqueta (tribal): 2
Estoque
Palos
Cornada (3L)

KANICHE

Comentario:

Justo lo descrito en el módulo: un caniche faldero, pero ampliado quince veces y con hambre atravesada.

Constitución: 3
Rapidez: 3
Fuerza: 2
Carisma: -
Inteligencia: 1
Voluntad: 1
Esencia: 5
Reacción: 2

ATAQUES
5G

TORO HIPERMUTANTE

Comentario:

Descendientes de los experimentos genéticos de finales de los años noventa con el ganado vacuno, «Picasso hubiera tenido que retratarlos, se hubiera limitado a copiar del natural. Unen a su tremenda brutalidad el mal genio propio de los toros de lidia.

Constitución: 5
Rapidez: 2
Fuerza: 4
Carisma: -
Inteligencia: 0
Voluntad: 1
Esencia: 6
Reacción: 5

ATAQUES
4L, +1 Alcance

GUARDIAS DE SEGURIDAD DE JARABO

Citas:

«Yo sólo vengo a cumplir, eso, que conste.»
«No me vine yo de Badajoz para aguantar a unos cagamandurrias como vosotros.»
«A ver, ¿dónde tienes el pase, listillo?»

Comentario:

La guardia de Jarabo es un curioso batiburrillo de desertores del arado, ejecutivos venidos a me-

nos y Rambos de pasillo que están en esto por la pasta. Si se les acogota mucho, olvidan pronto su mercenaria lealtad hacia su draconiano amo.

ATRIBUTOS

Constitución: 4
Rapidez: 3
Fuerza: 3
Carisma: 2
Inteligencia: 2
Voluntad: 2
Esencia: 6
Reacción: 2

HABILIDADES

Etiqueta (Kampf S.A.): 2
Armas de Fuego: 3
Interrogatorio: 2
Combate sin armas: 3
Fichetti Security 500
Heckler & Koch HK227
Intercomunicador

TERRORISTAS MUTANTES

Citas:

«Que se mueran los feos.»
«Mutante lo será tu cochino padre, si es que lo conoces.»
«¡Abajo los de arriba!»

Comentario:

Cójase a un grupo de niños de parvulario, irradiense para convertirlos en seres repugnantes, ármeseles hasta los dientes y extírpeseles el cerebro. Con esta receta, tendremos algo muy parecido a esta abigarrada pandilla de mutantes locos de atar.

ATRIBUTOS

Constitución: 3
Rapidez: 3
Fuerza: 2
Carisma: 1
Inteligencia: 2
Voluntad: 2
Esencia: 6

HABILIDADES

Subfusiles: 2
Explosivos Plásticos: 1
Táctica militar: 0
Jeet Kune Do: 1
Uzi III
Foto de Yarruti

Reacción: 2
Chapa promutante

JARABO (Dragón Azul)

Citas:

«Los americanos son como las hamburguesas: todo porquería.»
«No te permito que me hables en ese tono, rajado proletario.»
«Seré azul y escamoso, pero las hembras se me rifan.»

Comentario:

Jarabo es un dragón azul hispano, enclenque pero muy avisado y con un fino olfato para los negocios. MegaCorp apreció mucho sus servicios en Europa mientras estuvo con ellos, pero no pueden sufrir su traición. El tono chulesco del dragón sólo ha servido para empeorar la situación. A Jarabo le suele perder su terrible temperamento de divo, su enorme apetito o sus narcisistas ganas de figurar.

ATRIBUTOS

Constitución: 9
Rapidez: 15
Fuerza: 20
Carisma: 3
Inteligencia: 5
Voluntad: 8
Esencia: 10
Reacción: 4

PODERES

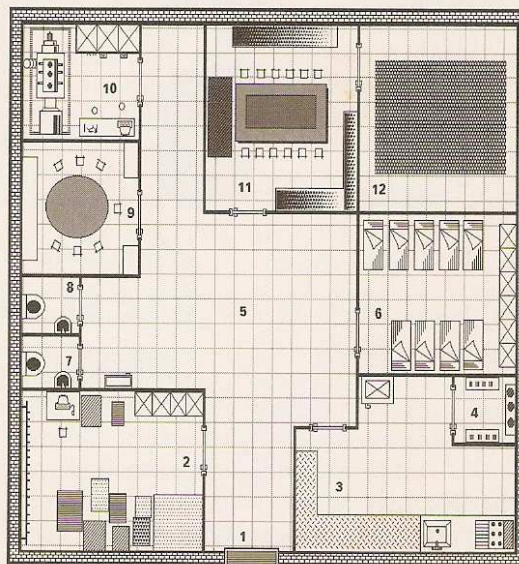
Visión en luz tenue: 4
Anatomía blindada: 2
Aliento pernicioso: 4

ATAQUES

10M, +2 Alcance

LA MONKLOA

1 Cuadro = 1 Metro
(C) 1994 Servicios Informáticos de la CIA





RESCATE

Por David Howery

La sangre tira más que el agua, pero el oro tira aún más

Ilustraciones de Charles Dougherty

David nos dice: «Actualmente vivo en Mountain Home, Idaho. He escrito unos veinte artículos para *DUNGEON Adventures*, la revista *DRAGON* y *The General*, de Avalon Hill. Este es mi octavo módulo para esta revista. Acabé mis estudios en la Universidad del estado de Montana en 1983, y he estado escribiendo

para las revistas de TSR desde 1986.»

Esta aventura de *Dungeons & Dragons Básico* es para 4-7 personajes legales de niveles 3-5 (unos veintidós niveles en total). Los números de página que se citan en el módulo se refieren a la Enciclopedia de Reglas (ER) de D&D.

RESCATE

Información general sobre la aventura

La existencia del bandidaje en tierras que están cercanas a una frontera hostil o a una zona deshabitada es algo común en prácticamente todo el Mundo Conocido. Karamaikos, con sus extensas áreas deshabitadas, sufre en gran medida este tipo de depredaciones. La banda más infame de la frontera norte es la de Thoros el secuestrador.

El feudo de Sir Reynald se encuentra en la frontera norte, junto a Threshold. Hace una semana, el hijo mayor de Reynald, Baldwin, fue secuestrado por Thoros. El bandido logró enterarse de que Baldwin viajaría a Specularum con una escolta reducida para entrenarse allí como escudero por un amigo de la infancia de su padre. Los bandidos sorprendieron al grupo, mataron a los dos hombres de armas y capturaron al muchacho, que tiene diez años. Thoros envió posteriormente una nota de rescate a Reynald, pidiéndole una enorme suma de dinero. Algo de lo más común para Thoros, pero una experiencia nueva para Reynald.

Reynald planea enviar un cofre con el tesoro al otro lado de la frontera, tal y como se le ha pedido, pero no quiere emplear sus propias tropas puesto que no se fía de que puedan mantener la calma al tratar con los bandidos. Así, ha decidido contratar a un grupo de aventureros para hacer el trabajo. Tras un rápido estudio de los aventureros disponibles en la zona, ha decidido ponerse en contacto con los personajes.

Para los personajes

Los personajes deberían empezar la aventura cerca de Threshold. El grupo recibe una invitación, por mensajero especial, para visitar a Reynald en su castillo. Es de dominio público que el hijo de Reynald fue recientemente secuestrado y que Reynald ha estado entrevistándose con aventureros. Si los personajes deciden aceptar la invitación de Reynald, se les escoltará hasta su despacho, donde éste les espera.

Reynald es un hombre alto y fuerte, que ciente una espada con señales de haber visto mucho uso. Sin embargo, tiene los ojos inyectados en sangre y hundidos, con profundas ojeras; el secuestro le ha afectado mucho. Tras invitarlos a tomar asiento, se pone de pie y dice:

«Saludos y muchas gracias por responder a mi invitación. Soy Reynald, señor de este castillo fronterizo. Como debéis saber, mi hijo Baldwin fue secuestrado recientemente por el bandido Thoros, que le retiene en algún lugar al norte de la frontera.

«He decidido enviarle el rescate, pero necesito a alguien que lo transporte. No puedo enviar a mis propias tropas porque temo que mis soldados, llevados por su lealtad a mí, hagan alguna tontería cuando se encuentren cara

a cara con los bandidos. Necesito a aventureros fríos y expertos para este trabajo.

«Os ofrezco a cada uno 500 mo por llevar el rescate al lugar designado y recuperar a Baldwin. La recompensa es pagadera sólo cuando mi hijo esté aquí de vuelta sano y salvo.»

Si los personajes declinan la oferta, Reynald les pide que mantengan en secreto el contenido de la entrevista y les hace salir. Si aceptan, empieza de inmediato los preparativos. Se puede regatear con él la tarifa hasta 650 mo, pero no más. Si se le pregunta a cuanto asciende el rescate, Reynald se limita a sonreír forzosamente y a decir que no es asunto suyo.

Reynald: CA 2[8]; G10; pg 60; MV 9 (3) [12 (4)]; #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G10; ML 12; AL N; F 18, I 14, S 10, D 14, C 16, Ca 19; PE 1.100; armadura de placas, escudo, espada larga, daga. En su castillo, rodeado de sus hombres de armas, Reynald no lleva armadura y tiene la CA y el MV que se indican entre corchetes.

Para el dungeon máster

Reynald es poco sincero acerca de su preocupación por su hijo. No sólo es de alineamiento Neutral (y bastante egoísta) sino que además está empezando a enloquecer debido a la perniciosa influencia de su principal consejero. El problema empezó hace años, cuando Reynald se casó con Belesa. Esta era la viuda del antiguo señor de ese feudo, que murió en una escaramuza fronteriza. La joven viuda fue desposada con Reynald pocos días más tarde, práctica común en las tierras feudales. Al duque de Karamaikos le gusta que los feudos fronterizos sean fuertes y no estaba dispuesto a perder éste por falta de liderazgo.

Baldwin nació exactamente nueve meses más tarde y siempre ha habido dudas respecto a de quién era hijo. El chico se parece a su madre, pero no tiene parecido alguno a ninguno de los dos maridos de su madre, por lo que la pregunta queda en el aire. Reynald proclamó a Baldwin como hijo suyo, pero siempre ha tenido dudas, y trata con mucho más afecto a sus otros dos hijos menores.

Reynald es un hombre egoísta y paranoico cuya ambición no se acaba en un solo feudo. También cree que ciertas personas desconocidas intentan detener su merecido ascenso a la fama y el poder. A pesar de su paranoia, su fuerte personalidad y su elevado Carisma, le permiten presentar a los demás una máscara de bondad y ternura.

El egoísmo de Reynald no hubiera tenido mayores consecuencias si no fuera por la perfidia de su principal consejero, Antar. Este es en realidad un agente del malvado barón Von Hendricks, de Fuerte Doom. Para hacerse con el mando del feudo, primero debe librarse de Reynald, y Antar fue pues-

to al servicio de éste hace años, habiéndose ganado su confianza. Utiliza la paranoia de Reynald para convencerle de que Baldwin no es hijo suyo y su codicia para hacerle extraordinariamente mezquino y ambicioso.

El secuestro ha proporcionado a Antar una oportunidad de oro. En primer lugar, trató de convencer a Reynald de que ignorara la demanda de rescate, y dejar perecer a Baldwin. ¿Por qué pagar tan enorme suma por un hijo de linaje cuestionable, cuando tiene otros dos que son suyos con toda seguridad? Por supuesto, Antar sabe que tan despreciable acto causará la destitución fulminante de Reynald por parte del duque Karamaikos, que es precisamente su objetivo. Por ello se sintió muy decepcionado cuando Reynald decidió pagar el rescate.

Sin embargo, Antar ha triunfado más allá de todas sus expectativas. Reynald está tan furioso por tener que pagar semejante rescate por un hijo cuestionable, que ha trazado un plan para destruir a Thoros y a sus hombres sin que él aparezca como un monstruo sin corazón.

Antar: CA 9; M 2; pg 6; MV 12 (4); #AT 1; Daño por hechizo o tipo de arma; Salva M2; ML 8; AL C; F 10, I 17, S 10, D 11, C 12, Ca 17; PE 35; daga, 12 mo. Libro de hechizos: Analizar, Encantar Persona, Leer Magia (puede memorizar dos al día).

El viaje

Las instrucciones de la nota de rescate son claras. El rescate debe llevarse al pueblecito de Utica, a 16 kilómetros al norte de la frontera del ducado. Allí los bandidos se pondrán en contacto con los personajes y les guiarán a un lugar secreto donde tendrá lugar el intercambio. Reynald proporcionará una fuerte mula para llevar el cofre con el rescate, que mide 60 x 60 x 90 cm y pesa unos 70 Kg.

El cofre es excepcional, una herencia de la familia de Belesa y aunque parece de hierro, en realidad es de una aleación de acero y adamantina, inmune a armas y a herramientas de todo tipo. La cerradura es mágica y si es abierta por medios mágicos o mediante ganzúas, se vuelve a cerrar antes de que se pueda levantar la tapa. Sólo los miembros de la familia de Belesa, incluyendo a Reynald y a Baldwin, pueden abrirlo, por lo que los personajes no podrán examinar su contenido antes de entregárselo a Thoros. Reynald cuenta además con que el alineamiento legal de los personajes les impedirá ser deshonestos. Antes de que los personajes salgan, Reynald les explicará la magia del cofre y les indicará que Baldwin debe abrirlo en el lugar del intercambio.

Además les proporcionará raciones, corceles, armas y cualquier otro objeto normal que necesiten. La ruta hasta Utica atraviesa terreno montañoso, y el dungeon máster puede utilizar la tabla de encuentros en tierras deshabitadas (ER, página 95)

RESCATE

si lo desea.

Mula: CA 9; DG 2; pg 14; MV 12 (4); #AT 1; cozo o un mordisco; Daño 1d4 / 1d3; Salva como persona normal; ML 8; AL N, I 2; ER pág. 195.

Utica

Este pueblecito sobrevive ofreciendo servicios a los bandidos que pululan por la frontera. Pocos de sus habitantes tienen moral de ningún género, siempre andan mal de dinero y provisiones y el crimen es el «modus vivendi» de muchos.

El grupo debe esperar en Utica una hora hasta que los bandidos se pongan en contacto con ellos y pueden tomar todas las precauciones que deseen mientras estén allí. Hay poca cosa de interés en Utica: una posada, un herrero, una pequeña tienda para aventureros, numerosas cabañas y unos cuarenta hoscos habitantes. Se pueden encontrar la mayoría de objetos y servicios comunes, pero no caballos, armas o armaduras (precios en las páginas 62 a 69 de ER).

En un pueblo como éste, el cofre de la mula no puede por menos que atraer la atención. Cinco bandidos (no tienen nada que ver con los que han secuestrado a Baldwin), desesperados por echarle mano a algún dinero, intentarán robar el cofre. Si los personajes están en un edificio, el jefe de los bandidos y los dos guerreros intentarán echar abajo la puerta mientras los dos ladrones se infiltran por una ventana. Si se encuentran en el exterior, los bandidos les rodearán y atacarán.

Althling (bandido jefe): CA 5; G5; pg 22; MV 12 (4); #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G5; ML 11; AL C; F 16, I 11, S 10, D 10, C 12, Ca 13; PE 175; cota de malla, espada bastarda (usada a dos manos), daga, 2 mo.

Guerreros (2): CA 6; G3; pg 20; MV 12 (4); #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G3; ML 9; AL C; F 14, I 11, S 12, D 10, C 14, Ca 10; PE 35; armadura de cuero, escudo medio, espada corta, daga, 3 mp.

Ladrones (2): CA 5; L3; pg 10; MV 12 (4); #AT 2; Daño por tipo de arma; Salva L3; ML 7; AL C; F 10, I 11, S 10, D 17, C 14, Ca 12; AC 25, ET 20, QT 20, TP 89, MS 30, ES 20, RB 30, ER 40; PE 75; armadura de cuero, espada corta, daga, 3 mp. Los ladrones utilizan a la vez la espada y la daga en combate (con un -4 al impacto en el ataque secundario).

Estos bandidos están desesperados pero no son especialmente valientes. Esperan robar el cofre y sacar un dinero rápido y fácil. Si se mata a tres de ellos, el resto huirá. Si tienen oportunidad de coger el cofre o llevarse la mula con él a cuestas, lo harán.

Uno de los bandidos de Thoros entra en Utica una hora después del ataque para encontrarse con los personajes. Si éstos han perdido el cofre, el bandido se irá, enfadado, al galope. Los personajes pueden intentar perseguirle, pero es experto

en eludir perseguidores.

Kerak (bandido): CA 3; G4; pg 24; MV 12 (4); #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G4; ML 11; AL C; F 15, I 10, S 11, D 15, C 14, Ca 10; PE 75; cota de malla, escudo normal, espada larga, daga, arco largo, 20 flechas, 12 mo, caballo de monta y arreos. Habilidades: montar a caballo, seguir rastros, sigilo en la montaña, desenfundar con rapidez.

El caballo del bandido es una excelente montura con una resistencia extraordinaria, que le proporciona un +10 por ciento a la evasión (ER, pág. 99).

Kerak es un hombre bajito y de muy mal genio, que siente una profunda devoción por Thoros y le ayuda a planear sus fechorías. Tiene la costumbre de interrumpir una conversación para intercalar comentarios despectivos.

Si los personajes aún tienen el cofre, Kerak les indicará que le sigan al norte hasta el lugar del intercambio (a unos 3 kilómetros) sin decirles hacia dónde van. El bandido cabalga al menos 15 metros por delante del grupo y se molesta sobremedida si se le acercan. Si le amenazan, les recuerda que Baldwin está en poder de los bandidos y puede ser asesinado o vendido como esclavo en cualquier momento.

El intercambio

Los bandidos han escogido como lugar seguro para realizar el intercambio las ruinas de un antiguo fuerte. Dos de las torres están reducidas a escombros, y una tercera se ha hundido parcialmente, pero la cuarta aún está intacta. El edificio del lado norte del patio se ha derrumbado por varios sitios. Las paredes están llenas de agujeros y en un espacio abierto, cerca del centro del patio, se halla un pozo cuyo brocal está resquebrajado. Cuando los personajes llegan, falta poco para el crepúsculo y largas sombras caen sobre el fuerte.

Kerak indica al grupo que se detenga en la puerta, cabalga atravesando el patio y desmonta frente al edificio, atando su caballo fuera. Dos de los bandidos salen al exterior. Uno de ellos es Thoros, un hombre alto y rubio con un evidente aire de llevar el mando. El otro es Aldemar, un hombre bajito y ceñudo, que lleva dagas por todos lados.

Los tres bandidos fingen desinterés por los personajes y miran codiciosamente el cofre. En realidad, están calculando si podrían vencerles fácilmente y pedir más rescate (un viejo truco de secuestrador). Thoros indica a un personaje al azar que lleve el cofre al centro del patio, lo deje allí y vuelva a la puerta.

Si los personajes cumplen, los bandidos arrastran el cofre al interior del edificio y tratan de escapar por un agujero de la pared de atrás, llevándose a Baldwin con ellos y dejando a los personajes con

tres palmos de narices. Los caballos de los bandidos están en el exterior, atados junto al citado agujero y Baldwin está en el interior del edificio.

Si los personajes rehúsan o piden ver al chico, Thoros sonríe y se deja de trucos. Ademar vuelve a entrar en el edificio oscuro y saca al exterior a Baldwin.

Thoros exige que uno de los personajes lleve el cofre al centro del patio (área 1). Los demás deben permanecer en la puerta. «Un amigo mío os vigila desde un lugar seguro», dice señalando a la torre intacta. «Se enfadará mucho si intentáis algún truco.» El jefe de los bandidos coge con fuerza a Baldwin y le lleva hasta el lugar designado.

La amenaza de Thoros es un sutil engaño. El bandido Hattin no está en la torre intacta, sino cuerpo a tierra en las ruinas del primer piso de la torre medio derruida (área 2), 6 metros por encima del nivel del suelo. A Hattin no se le puede ver a menos que los personajes sean capaces de ver en la oscuridad a esa distancia y anuncien que miran al primer piso de la citada torre. En ese caso tienen un 25 por ciento de probabilidad de verle. El quinto bandido, Balian el ladrón, está agazapado tras el pozo, fuera de la línea visual (área 3) por si hay problemas.

Thoros: CA 2; G7; pg 42; MV 12 (4); #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G7; ML 12; AL C; F 17, I 14, S 10, D 16, C 15, Ca 13; PE 450; cota de malla, escudo, espada larga, daga, 18 mo.

Thoros dirige su banda mediante la fuerza y el temor. Es un hombre alto, fuerte y avaricioso que siempre ha querido hacer fortuna en un solo golpe aunque hasta ahora el éxito no le ha sonreído. Thoros odia que le engañen y los trucos le enfurecen sobremedida. La mayor parte del tiempo es un mercenario retorcido y sonriente, pero implacable.

Ademar: CA 4; G4; pg 24; MV 12 (4); #AT 2; Daño por tipo de arma; Salva G4; ML 11; AL C; F 16, I 14, S 10, D 17, C 14, Ca 10; PE 75; cota de escamas, espada corta, 16 dagas, 6 mo.

Ademar es un hombre perpetuamente hosco, que sólo es feliz cuando mata a alguien con una de sus queridas dagas. Lleva encima no menos de 16 de ellas (dos en cada bota, dos en cada hombro y ocho en una bandolera en el pecho). En combate cuerpo a cuerpo puede usar una con la otra mano (con un -4 al impacto en su ataque secundario), pero prefiere lanzarlas (con un +2 al impacto). Ademar no es muy inteligente y raramente ayuda a planificar las acciones de los bandidos.

Hattin: CA 4; G4; pg 26; MV 12 (4); #AT 1; Daño por tipo de arma; Salva G4; ML 10; AL N; F 13, I 13, S 10, D 18, C 13, Ca 8; PE 75; armadura de cuero, ballesta ligera, 20 virotes, espada larga, 9 mo.

Hattin es un auténtico mercenario, a quien le preocupa muy poco cómo gana el dinero. Sin embargo no hace daño a la gente si no es necesario, a

diferencia de sus camaradas caóticos. Hattin es nominalmente el lugarteniente de Thoros, dado que es bastante inteligente. Cuando no está planeando crímenes es malhumorado y taciturno. Es también muy egoísta y le preocupa muy poco quién vive y quién muere, incluyendo a sus camaradas bandidos.

Balian: CA 4; L5; pg 20; MV 12 (4); #AT 2; Daño por tipo de arma: Salva L5; ML 8; AL C; F 12, I 12, S 10, D 18, C 14, Ca 11; AC 35, ET 30, QT 30, TP 91, MS 40, ES 28, RB 40, ER 50; PE 275; armadura de cuero, espada corta, daga, 6 mo; lucha con espada y daga (con -4 al impacto en su ataque secundario).

Balian es un miembro valioso del grupo a causa de sus habilidades de ladrón. No le preocupa que los demás sean quienes lleven el peso del combate puesto que no es esa su labor, sino el espionaje y la infiltración. Balian es un hombre tranquilo y diplomático, resultado de vivir entre guerreros más fuertes y agresivos.

Thoros no tiene planeados más trucos y cumplirá el trato si los personajes hacen lo propio. Cuando el personaje con el cofre llega al centro del patio, Thoros suelta a Baldwin y ordena a Balian que abra el cofre. Balian empieza a hurgar con las garras en la cerradura mágica. Thoros se va poniendo furioso por momentos. Tarde o temprano el personaje deberá informarle de que sólo Baldwin puede abrir el cofre. Thoros sonríe al oír esto, apreciando la cautela de Reynald. Cuando Baldwin coge el cofre, éste se abre automáticamente y permanece abierto.

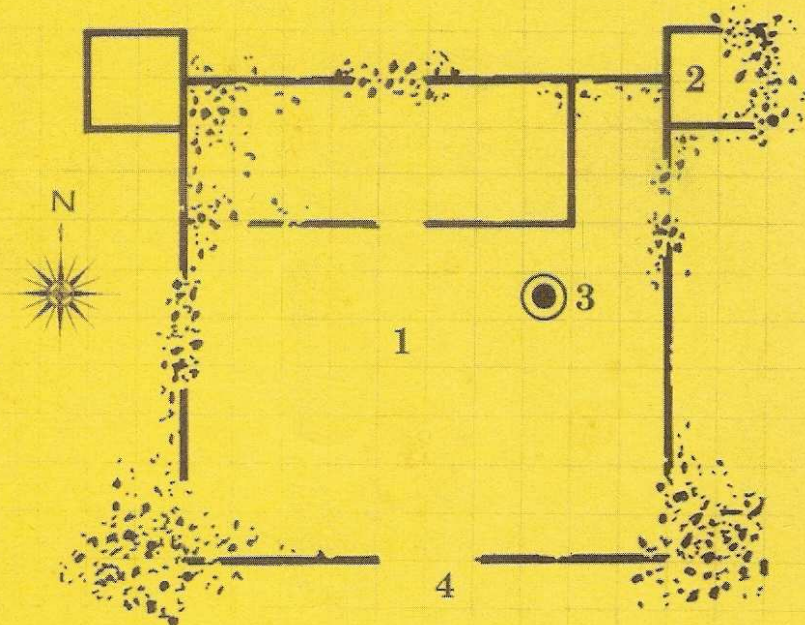
Impaciente, Thoros echa a un lado a Baldwin y coge la tapa. Con la mirada llena de codicia la abre y de repente pone cara de asombro. Acto seguido, se pone en pie de un salto, iracundo. Con la cara lívida de rabia, da una patada al cofre derramando por los suelos miles de monedas, ¡monedas de plomo y hierro sin ningún valor! ¡El tesoro es falso! Reynald parece haberse traicionado y abandonado a su hijo. Thoros os grita: «¿Dónde está el dinero? ¿Qué habéis hecho con él? ¡Ladrones!»

Este fue desde el principio el plan de Reynald. Mientras que Antar creyó haber fallado en su intento de convencer a Reynald de que abandonara a Baldwin, la mente de éste urdió otro plan: llenaría el cofre con monedas falsas, esperando provocar una pelea en la que murieran los bandidos.

Sea cual sea la reacción de los personajes, Thoros saca su espada y ataca al primero de ellos que se le ponga por delante. Kerak va en ayuda de Thoros. Hattin dispara su ballesta a cualquier hechicero que pueda identificar. Los personajes pueden hacer un tiro de Inteligencia para ver si pueden determinar de dónde vienen los virote. Balian rodea

Ruinas

1 cuadro = 3 metros



el pozo intentando atacar por la espalda a algún personaje y luego vuelve a su escondite. Ademar intenta lanzar dagas a distancia hasta que se quede sin municiones. En lo que al combate se refiere, ninguno de los bandidos se chupa el dedo.

Baldwin no está en peligro inmediato puesto que los bandidos a quien intentan matar es a los personajes. Sin embargo, el niño está aterrado y huye por la puerta para refugiarse junto al muro (área 4). Su destino depende de quién gane la pelea.

Los bandidos son valientes y luchan salvajemente hasta que Thoros resulte muerto. Si ello sucede, el resto siguen luchando 1d4+1 asaltos y luego intentan huir por el agujero de la pared más próximo. Kerak, Balian y Ademar huyen corriendo en cualquier dirección. Hattin sale sigilosamente por la parte de atrás de la torre para intentar coger su caballo y largarse. Si se le acorrala, luchará bravamente hasta el final. Thoros peleará a muerte; la rabia y la necesidad de mostrarse firme a los ojos de sus hombres evitarán que muestre flaqueza alguna.

Si alguno de los bandidos en fuga pasa junto al escondite de Baldwin intentará recapturarlo puesto que aún tiene valor en los mercados de esclavos. Si ello sucede, los personajes habrán de perseguir al bandido y rescatarlo de nuevo.

Cómo concluir la aventura

Si los personajes consiguen salvar a Baldwin,

probablemente querrán vérselas con Reynald quien, sin embargo, está preparado para ello. Aunque mentalmente inestable, no es tonto y se da cuenta de las consecuencias de colocar el falso rescate en el cofre: el duque de Karamaikos le despojaría de su título por tan cobarde comportamiento, así que ha preparado pruebas falsas que implican a Antar en la colocación de las monedas falsas, algo que este último no había previsto en absoluto.

Cuando ve llegar a los personajes, Reynald hace que Antar sea encadenado, amordazado y encerrado en lo más profundo de las mazmorras, explicando después que descubrió el complot demasiado tarde para interceptarles, pero que Antar será pronto ejecutado por su crimen. Los personajes pueden albergar aún sospechas, pero tendrán que resolver el misterio por sí solos.

Si Baldwin vuelve sano y salvo, los personajes habrán ganado un amigo de por vida. Sin embargo, aún es un niño y no creerá que su padre es culpable, a menos que los personajes le demuestren la verdad. Como quiera que nunca le gustó Antar, Baldwin será de los primeros en creer que el consejero es culpable.

Reynald no tratará de librarse de Baldwin otra vez. Sin embargo, puede que nombre heredero oficial a uno de sus hijos menores, lo que podría resultar conflictivo cuando Baldwin llegue a la mayoría de edad. En lo que concierne a los personajes, Baldwin está seguro por el momento.

EL LEGADO DE LOS LIOSALFAR

Por
Chris Hind

La única
esperanza de
supervivencia
de un pueblo
está ahora en
otro mundo.



Ilustraciones de Marco Aldala

EL LEGADO DE

Chris nos dice: «Actualmente estudio historia y lengua inglesa en la universidad de Toronto. La inspiración para *El legado de los liosalfar* me vino (lo lo creáis o no) viendo un episodio de *La casa de la pradera*. Tengo que dar las gracias por las pruebas de juego y los consejos a Andrew Hind (Elfo) y a Stephen Elliot (Fuerza 18/100)».

Esta aventura de AD&D es para 2-4 personajes que acaben de empezar su carrera como aventureros (primer nivel), si bien un grupo más reducido de aventureros experimentados (por ejemplo, dos personajes de segundo nivel o uno de cuarto) podrían encontrar interesantes los desafíos y recompensas que contiene. El grupo debería incluir a un mago y al menos un personaje orientado hacia la naturaleza, como un guardabosques o un druida. No estará de más un amplio rango de habilidades en no armas (seguir rastros en particular). El decorado es muy genérico, puesto que todo lo que se requiere es un pueblecito agrícola (aquí llamado Rillford), una ciudad y una extensión de bosques misteriosos (el Bosque Oscuro) entre ambos, combinación de geografía que puede encontrarse en prácticamente cualquier mundo de juego. Otro elemento de la trama requiere leyendas de una antigua civilización feérica que antaño floreció en la zona. El adjetivo *feérico* (referente a las hadas) se aplica a cualquier tipo de criaturas mágicas, incluyendo elfos, sprites y hombres de barro; es un término que los personajes del mundo de juego podrían usar cuando se refieren a lo desconocido, pero no necesariamente a un grupo de monstruos como los que aparecen en el juego. Los liosalfar (elfos claros) son hadas de alineamiento bueno, mientras que los dockalfar (elfos oscuros) son hadas maléficas, pero no necesariamente elfos drow. La sección *Para los personajes* supone que los aventureros crecieron juntos en el pueblecito agrícola de Rillford. El gancho de la aventura requiere que tengan un fuerte interés por el bienestar del pueblo (personajes de mayor nivel podrían volver a casa para ayudar a su familia y amigos). Si éste no es el caso, el dungeon master debería invertir un rato en modificar la introducción, teniendo en cuenta que los aldeanos no pueden permitirse el pagar a mercenarios. Quizás el señor del lugar pueda contratarles como cazadores de recompensas y recaudadores de impuestos, asignándoles la tarea de buscar al molinero desaparecido por dos razones: en primer lugar, el molinero es un siervo y por tanto propiedad del señor, y en segundo, el señor sospecha que el molinero evadía impuestos, pero no puede cobrar porque el dinero está bien oculto.

Para los personajes

Al alba, momentos antes del canto del gallo.

Estáis a la salida del pueblo y contempláis las tierras de labor comunales bajo un cielo que se ilumina poco a poco. El campo del oeste está en barbecho, y el del este está destrozado. Donde debería haber una extensión de trigo agitado por la fresca brisa de la primavera, los tallos doblados y rotos yacen esparcidos por el suelo. Hace diez días cayó una granizada del tamaño de piedras de honda, destruyendo vuestra cosecha de invierno. Si un ejército de gigantes hubiera pisoteado el campo, el daño hubiera sido menor. La situación es grave, pero a base de apretarse los cinturones y los delantales, la gente debería poder sobrevivir. El futuro dependerá de la siembra de primavera y la cosecha del otoño que viene. Pero después de los impuestos, poco grano quedará para hacer pan, y menos aún para plantar, por lo que Werthan, el molinero, partió hacia la ciudad con los ahorros de todos para comprar grano con que sembrar en primavera. Hace una semana que debería haber vuelto. Algunos sugieren que Werthan ha huido con el dinero, pero los que le conocen bien afirman que no es un ladrón aunque sea bastante rácano. En cualquier caso, jamás se habría ido sin su mujer y sus hijos. Otros piensan que las criaturas de la noche le devoraron la última luna llena. Las primeras búsquedas fueron poco exhaustivas, y el pueblo entero está demasiado ocupado salvando todo el trigo posible para sobrevivir hasta la próxima cosecha, que nadie está dispuesto a aventurarse en el Bosque Oscuro, porque todos saben que está encantado. Vosotros habéis decidido emprender la búsqueda para probar a vuestras familias y a vosotros mismos que tenéis madera de héroes. Reunidos a las afueras de Rillford, revisáis vuestro equipo por última vez antes de partir, esperando que esta primera aventura os lleve a otras más provechosas, pero vuestras aspiraciones personales deben esperar, puesto que de la misión depende que el pueblo de Rillford tenga futuro.

Para el dungeon master

En realidad, la historia empieza hace varios siglos, cuando las hadas reinaban en el mundo de los mortales y en el reino de las hadas. Su civilización, famosa por sus maravillas arquitectónicas y su justa administración, trajo consigo una era de paz en la que la cultura más elevada pudo florecer, pero ni siquiera las criaturas mágicas son inmunes a la tentación. Ciertas hadas se convirtieron al mal y quisieron adquirir poder sobre sus propios congéneres. Su orgullo inició la Guerra de las Hadas, en la que los liosalfar (elfos claros) se enfrentaron a los dockalfar (elfos oscuros). El triunfo cayó por fin del lado de los elfos claros, que consiguieron exiliar a sus hermanos y hermanas al mundo de los mortales, al coste de ver su civilización en dicho mundo prácticamente destruida, por lo que la mayoría

LOS LIOSALFAR

se retiraron al reino de las hadas para vivir en paz. Sin embargo, sucede de vez en cuando que una procesión de liosalfar entra en el mundo de los mortales, en una noche de luna nueva, para investigar el estado de sus antiguas tierras y para mantener a raya a los dockalfar. Al volver de la ciudad, Werthan el molinero se encontró con una de esas procesiones, siguiéndola al interior del bosque oscuro y pasando a través de un anillo mágico hasta el reino de las hadas. Allí se encuentra en la actualidad, como huésped de los liosalfar, y se ha olvidado de la vida que le aguarda en el mundo mortal.

Cómo iniciar la búsqueda

Durante la generación de personajes es conveniente incitar a los jugadores para que se gasten en equipo todo su dinero, a excepción de una o dos monedas de oro. En realidad, no lo comprarán, sino que lo «recuperarán» de los sótanos o desvanes del pueblo, lo que ofrece una buena oportunidad para interpretar sus papeles, intentando persuadir a sus convecinos de que aporten tanpreciado equipo a la causa (considera el oro como «puntos de compra», el propósito de los cuales es garantizar el equilibrio del juego; después de todo, la trama tiene poco sentido con un pueblo empobrecido y unos personajes ricos; más de diez mo es un tesoro incalculable para cualquier campesino). Una vez preparados los personajes, lo más normal es que empiecen a buscar a Werthan por la carretera entre Rillford y la ciudad. El curso correcto de la investigación se describe por completo en el párrafo *La carretera*. ¿Y qué sucede si los personajes pasan por alto las pistas y acaban en la ciudad (a 40 kilómetros al norte, todo un día de viaje)? Allí pueden buscar información sobre Werthan para determinar si llegó hasta allí. Los guardias de la puerta sur es seguro que no recordarán una cara de entre la multitud de viajeros que entran y salen cada día. Sin embargo, el mercader que le vendió el grano (en la ciudad hay tres) puede encontrar una anotación en sus libros que confirma que «un tal Werthan de Rillford compró 530 dm3 de trigo hace ocho días». Esta información debería centrar la búsqueda en la carretera.

La carretera

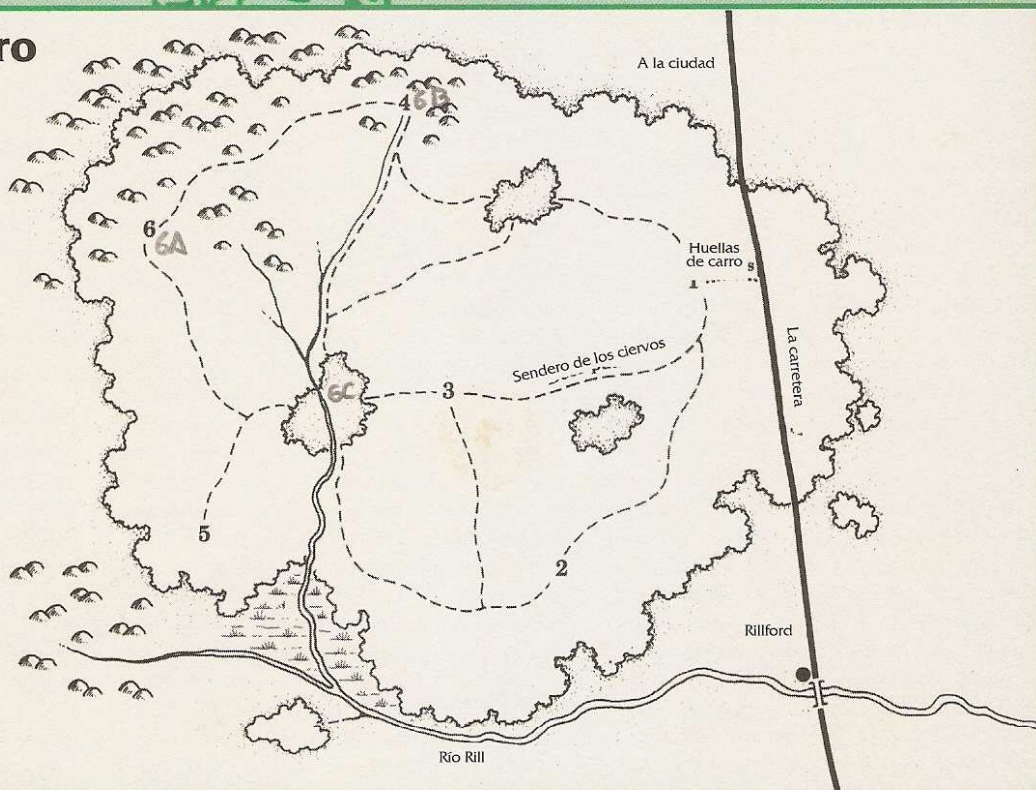
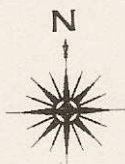
«La carretera, que es recta y llana, está adoquinada y discurre a una altura de un metro por encima del terreno circundante, gracias a un talud a ambos lados que la hace parecer aún más alta. La carretera existe desde tiempo inmemorial y probablemente seguirá haciéndolo cuando Rillford no sea ni un triste recuerdo. Aunque la extinta civilización que la construyó lo hizo a conciencia, hace tiempo que está bastante descuidada,



El bosque Oscuro

Escala 1:180.000

1cm:18km



lo que no es de extrañar puesto que algunos de sus adoquines forman hoy en día parte de las paredes o chimeneas de más de una casa de Rillford.»

(N. del T.: de hecho, la denominación inglesa «high way», es decir, «camino elevado» viene de esta peculiaridad.)

La carretera fue construida por los Liosalfar hace siglos. A pesar de su estado, se puede alcanzar en ella una velocidad de entre 4 y 5 Km/h. Los personajes deberían empezar a buscar al molinero por aquí, aunque limitarse a recorrerla no es suficiente. Sólo si se buscan rastros específicamente por sus lados y consiguiendo una tirada de Seguir Rastros se conseguirá detectar que, a unos 9 kilómetros al norte de Rillford, pueden verse débiles huellas de pezuñas, de pisadas y de rodadas que se internan en el Bosque Oscuro (marcadas con una línea de puntos en el mapa del bosque). Las huellas tienen entre cinco y diez días, y se requiere una segunda tirada de Seguir Rastros para seguirlas. Las huellas las hicieron Werthan, su buey y su carro, puesto que las hadas y sus corceles son tan ligeros que no dejan huellas (a lo que tampoco es ajena una pizca de polvo antirrastreo de la reina de las hadas). Si los personajes no consiguen descubrir el rastro, el dungeon master puede llamarles quizá la atención sobre los pájaros negros que vuelan en círculos al oeste. Los jugadores (o sus personajes, mediante una

tirada de Inteligencia) pueden decidir que esa circunstancia merece una investigación. Siguiendo el rastro o acercándose a la zona que sobrevuelan los carroñeros, el grupo llega al área de encuentros 1.

El Bosque Oscuro

Cuando los personajes entren en el Bosque Oscuro, se les puede leer o parafrasear lo siguiente:

«El bosque es ciertamente oscuro y muy viejo, pero nada siniestro, contrariamente a lo que piensa la gente del lugar. Árboles bien espaciados (enormes robles, arces y algunos pinos y abedules pequeños) y muy poco matorral permiten ver a treinta metros sin problemas. El suelo está cubierto de hojas y ramas muertas, haciendo difícil el caminar sin hacer ruido. En las sombras, sólo crecen hongos y alguna que otra orquídea.»

En el interior del bosque, el río Rill fluye lento y tiene escasa profundidad. El movimiento es como sigue: atravesando el bosque 1,5 Km/h, en los senderos de venados (líneas de trazo discontinuo en el mapa) 3 Km/h, y en los claros del bosque 4'5 Km/h. Excepto los encuentros especiales que se describen más adelante, en este bosque sólo viven criaturas mundanas como faisanes, gorriónes, conejos y ardillas. Las

criaturas más amenazadoras se encuentran muy raramente; ver la sección *Encuentros en el Bosque Oscuro*.

1. Cuervos hambrientos

«Oís por delante unos fuertes graznidos y os llega olor a carroña. Un peñasco de regulares dimensiones sobresale del suelo, creando un claro donde sólo crecen el musgo y las zarzamoras. Una docena de cuervos ocupan el claro, aparentemente peleándose por algo, pero dejan de hacerlo cuando advierten vuestra presencia. Uno de ellos, de gran tamaño, con una envergadura de alas de 1,20 m avanza hacia vosotros, y grazna algo que con buen oído parece que diga: "¡Marchaos!"

Este cuervo es maléfico e inteligente, y está tratando de amedrentar a los personajes para que se vayan. Posee un vocabulario limitado, en su mayoría a insultos, con el que comunica los deseos de la bandada. A menos que los aventureros se vayan o les sobornen con regalos (cualquier objeto brillante), los cuervos atacan a razón de dos por personaje, apuntando a los ojos. Con las alas batiéndoles cerca de la cara, los magos y similares pierden toda concentración tanto si resultan heridos como si no, no pudiendo invocar magia. Si la mitad de los cuervos resulta muerta, los demás huirán, pero

EL LEGADO DE

LOS LIOSALFAR

volvieron al cabo de unos minutos, más rabiosos que antes.

Cuervos normales (12): INT animal; AL N; CA 7; MV 1; Vol 36; DG 1-2 pg; pg 2 (x5); 1 (x7); GACO 20; #AT 1; Dñ 1; AE 10% de probabilidad de arrancar un ojo; DE de día nunca se les pueden sorprender; TM P; ML 8; PE 15

Cuervo enorme (1): INT semi; AL N(M); CA 6; MV 1; Vol 27; DG 1 - 1 pg; pg 4; GACO 20; #AT 1; Dñ 1-2; AE como más arriba; DE como más arriba; TM M; ML 11; PE 35

Este cuervo tiene una moneda de cobre doblada y un trocito de cuarzo azul (valor 5 mo) escondidos entre las ramas de su nido. Es difícil que los personajes lleguen a encontrar el nido de los cuervos (que el DM puede situar donde desee en el bosque), pero pueden llegar a conocer su situación mediante la astucia, la intimidación o siguiendo a la bandada mediante invisibilidad. Los restos medio devorados del buey del molinero yacen en el claro. Werthan lo ató a un árbol caído al pasar por aquí. Después lo mataron los lobos, quienes comieron hasta hartarse y dejaron el resto a los carroñeros. El carro yace, volcado, en una depresión al otro lado del claro, con una rueda rota. Los cuervos se han comido la mayor parte del valioso grano y el resto se ha podrido, por lo que no vale la pena recuperarlo. El grupo tiene ahora como única misión encontrar a Werthan. Has dos senderos de ciervos que salen del claro, pero no así las huellas del molinero, que acaban aquí.

2. La tejedora y la tela

«Una burda telaraña se extiende de un lado a otro del sendero, anclada en los árboles y en el suelo del bosque. Cubre tan solo unos tres metros cuadrados, por lo que se puede rodear sin gran dificultad. En ella hay atrapados pájaros y ardillas, algunos de ellos parcialmente cubiertos de seda pegajosa, y otros ajados o descompuestos. La telaraña intacta puede indicar que Werthan no pasó por aquí, pero se sabe que las arañas reparan su tela con bastante rapidez.»

Una araña gigante acecha en las ramas, por encima de la telaraña. Se trata de Spithrax, una araña gigante inteligente del linaje de los elfos oscuros dockalfar. Odia a los mortales casi tanto como a los liosalfar. Acostumbrada a alimentarse de pequeños animales, es cobarde, pero defenderá su hogar por todos los medios, trucos, combate o incluso súplicas. No ha visto a Werthan.

Spithrax (araña gigante): INT baja; AL MC; CA 4; MV 3; tela 12; DG 4 + 4; pg 16; GACO 17; #AT 1; Dñ 1-8; AE veneno; TM G; ML 13; PE 65

El veneno de Spithrax es diferente al de la mayoría de arañas gigantes, causando parálisis durante 2d6 horas si se falla la tirada de Salvación. Una tirada de Inteligencia (con 1d20) revelará un capullo de tamaño humano en medio de la telaraña. La tela es más fuerte de lo que sus finas hebras hacen pensar, y requiere un buen tajo o tiradas de Fuerza para abrirse paso (ver el *Compendio de Monstruos* para más detalles). También se puede quemar, aunque arde con dificultad y produce gran cantidad de humo tóxico. El capullo no contiene a Werthan, sino una segunda araña gigante y cientos de huevos. Spithrax paralizó a su pareja a fin de proporcionar comida a sus crías una vez éstas salieran de los huevos. Si se permite que esto ocurra, las crías de Spithrax llenarán el Bosque Oscuro. Si se destruye la telaraña por completo, los personajes pueden descubrir (una probabilidad de 1 en 6) un colgante de plata (valorado en 10 mo) suspendido de una rama.

3. Encanto y Zalameria

«Encontráis un bello claro en el bosque, de aproximadamente 30 m de longitud. El suelo ondulado queda cubierto por un césped color verde claro, coloreado por matas de candelillas, violetas, acederas amarillas y brotes verde oscuro de helechos. La brillante luz del sol es un agradable cambio después de tanto rato en la penumbra. El sitio parece ideal para tumbarse un rato al sol e incluso para echar una siesta y así descansar de la caminata.»

El claro del bosque es el hogar de seis sprites, unos de los pocos liosalfar que se quedaron en el mundo mortal cuando los suyos volvieron al reino de las hadas. Normalmente traviesos y juguetones, su comportamiento cambia si ven acercarse extraños a su hogar. Sienten algo más que respeto por la «gente grande», y se han vuelto invisibles para ver qué hacen los personajes.

Sprites (6): INT alta; AL N (B); CA 6; MV 9; Vol 18; DG 1; pg 6, 5 (x2), 3 (x2); GACO 19; #AT 1; Dñ 1-4 (espada) o 1-3 (flecha de guerra); AE las flechas causan sueño durante 1-6 horas si se falla Salvación contra Veneno; DE hacerse invisibles a voluntad, detectar bien/mal hasta 50 m; TM P; ML 11.

Además de sus flechas de guerra normales, tienen otras especiales para usar con animales y criaturas de alineamiento bueno, que no infligen daño sino que causan sueño durante 1-6 horas si se falla la tirada de Salvación contra Veneno. Notando la bondad de los personajes con sus poderes de detección, los sprites disparan estas flechas contra ellos hasta que todos han huido o están inconscientes, para después atar a los dur-

Encuentros en el Bosque Oscuro

Por cada hora que los personajes pasen en el bosque durante el día (o media hora durante la noche) se encuentran con algo con 1-2 en 1d10. Si hay encuentro se tira 1d6 y se consulta su naturaleza en la siguiente tabla.

1. Oso negro: INT semi; AL N; CA 7; MV 12; DG 3 + 3; pg 18; GACO 17; #AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6; AE abrazo; TM M; ML 9; PE 175. Cuando los personajes se encuentran con este oso, que está hambriento, él estará haciendo trizas un tocón de árbol en busca de hormigas. Una oferta de comida (come casi de todo) hará que les deje el paso libre. Todo ruido fuerte o movimiento repentino provocará un ataque (50 por ciento) o la huida del oso (50 ciento). Recuérdese que los osos negros pueden trepar a los árboles.

2. Ciervo (1-4): INT animal; AL N; CA 7; MV 24; DG 3; pg 12 (x2), 11, 9; GACO 17; #AT 1 o 2; Dñ 1-3/1-3 o 2-8; TM M; ML 7; PE 65. Los ciervos aparecen por este orden: un macho, una hembra y una o dos crías. Su primera reacción es la huida. Si se les acorrala, sólo el macho (que tiene cuernos) atacará.

3. Ciempiés gigantes (2-8): INT no; AL N; CA 9; MV 15; DG 2 pg; GACO 20; #AT 1; Dñ no; AE veneno; TM MP; ML 5; PE 35. Estos insectos color marrón rojizo pueden caer sobre los personajes desde unas ramas bajas, o estar devorando los restos de algún animal. Como quiera que no son inteligentes, es difícil que se les ocurra perseguir a personajes que huyan. Si se les amenaza con una llama, retroceden.

4. Mofeta (1-3): INT animal; AL N; CA 8; MV 12; DG 1-2 pg; GACO 20; #AT 1; Dñ 1; AE lanzan almizcle; TM MP; ML 5; PE 35. Una mofeta asustada lanzará un chorro de almizcle y después huirá a la carrera. Además de los otros efectos de dicha sustancia, a cualquier personaje afectado por ella le será imposible sorprender a sus oponentes.

5. Serpiente no venenosa: INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 1 + 1; pg 4; GACO 19; #AT 1; Dñ 1; TM P; ML 3; PE 35. Una serpiente de agua de 1,20 m se desliza por encima del pie de alguien. Es casi inofensiva, pero los personajes sólo se darán cuenta con una tirada de Conocimiento Animal.

6. Lobo: INT semi; AL N; CA 7; MV 18; DG 2 + 2; pg 13; GACO 19; #AT 1; Dñ 2-5; TM P; ML 10; PE 65.

Este individuo solitario fue expulsado de su jauría y al estar solo le ha sido imposible cazar, por lo que está muerto de hambre y atacará de inmediato, si bien huirá si resulta gravemente herido (es decir, si sus puntos de golpe se reducen a la mitad).

EL LEGADO DE

mientes al suelo con telaraña de araña gigante (que le han robado a Spithrax, ver encuentro 2). Al cabo de diez minutos despiertan a los durmientes con pinchazos.

«Despiertas lentamente de un sueño que fue cualquier cosa menos reparador. Tienes torticollis y te duelen numerosos puntos del cuerpo, como si te hubiera picado algún insecto. Conforme vas enfocando la mirada puedes ver a un humanoide de unos 60 cm de altura, con alas de mariposa, que está posado en tu pecho y te pincha en la barbilla con una espada minúscula. A pesar de su mirada severa (que al parecer le cuesta trabajo mantener) no puedes por menos que encontrar lindo al hombrecillo y divertida la situación, hasta que te das cuenta de que estás firmemente atado al suelo.»

El portavoz de los sprites, Fei, quiere saber qué os trae por el Bosque Oscuro. El contenido y la forma de la respuesta determinarán el sino de los personajes. Todo comentario hostil acarrea una nueva dosis de somnífero y un rudo despertar en una zanja junto a la carretera mientras que las respuestas sinceras y amistosas se ven recompensadas con la libertad. Los sprites recuerdan a Werthan pero conseguir esta información puede resultar frustrante debido a la naturaleza festiva de éstos, que no se toman nada en serio. Durante el transcurso de la entrevista, no dejan de volar por todas partes,

El ataúd de cristal

El ataúd mide 2,10 m de largo, 90 cm de ancho y 60 cm de alto. Los lados y la tapa están hechos de cristal grabado y el fondo es una placa de bronce repujado. Las bisagras y los adornos también son de bronce. Si bien los materiales en sí valen al menos 1.000 mo, el ataúd pesa unos 90 Kg y requiere cuatro personas al menos para moverlo (además, en estos momentos lleva dentro a Galahorn). Si se estudia con un hechizo de Detectar Magia, el ataúd irradia Encantamiento de forma moderada. De hecho, este objeto mágico fue creado por un nigromante de XII nivel de los dockalfar, y es más resistente de lo que parece (salva con un +6 en la Tabla de Tiradas de Salvación de Objetos, ver *Manual de dungeon master*). Cualquier criatura que se meta en el ataúd y cierre la tapa caerá bajo la influencia de un poderoso hechizo de Fingir Muerte que, además de sus efectos normales, detiene el envejecimiento. El hechizo expira cuando alguna fuerza externa abre la tapa, puesto que el durmiente no puede despertar hasta entonces. Valor en PE: 1.000

husmeando en las mochilas de los personajes o tirándoles del pelo. El DM debe interpretar a esta criatura como a niños: curiosos, impredecibles y difíciles de controlar. Los personajes que tengan paciencia acabarán por enterarse de que Werthan pasó por allí no hace mucho (como los sprites son inmortales, una semana les parece muy poco tiempo) siguiendo la procesión de los Ilosalfar. Se fueron en dirección este. Los sprites viven en un túmulo bajo un montículo cubierto de césped. Una puerta en miniatura, parcialmente tapada por matorrales, es una de sus muchas entradas, pero sólo un halfling a rastras o un personaje mágicamente encogido podrían acceder. Su tesoro consiste en 1.000 mo, que en realidad no son sino 1.000 mc transformadas por el hechizo Oro de los Tontos.

4. Los hombres del barro

El sendero abandona el bosque al pie de una fuente que forma una poza de barro, antes de continuar como un arroyo. El sendero continúa al otro lado de la poza, que cubre hasta la rodilla. El agua está encantada y tiene diversos efectos. Los seres vivos que la beben curan 2d4 + 2 puntos de golpe. Las cancébroras que se llenan con ella se expanden mágicamente hasta cinco veces su tamaño normal (pero el agua pierde sus propiedades curativas). Si un personaje se mete en la poza, ya sea para beber de la fuente o para cruzar al otro lado, se forman en el barro tres guardianes mágicos. No son particularmente hostiles pero no les gusta que les pisen y preferirían que los personajes dieran un rodeo. Los hombres de barro son hadas bajitas y con forma humanoide, que han adquirido forma física gracias a las aguas encantadas. Pueden detectar, y por tanto atacar, sólo a criaturas que se metan en la poza, y vuelven al barro del fondo en cuanto los personajes salen de ella. En estado durmiente, los hombres de barro recuperan instantáneamente todos sus puntos de golpe perdidos y los que son destruidos (es decir, reducidos a cero puntos de golpe o menos), se rehacen en veinticuatro horas.

Hombres de barro (3): INT no; AL N; CA 10; MV 3; DG 2; pg 12, 7, 4; GACO 19; #AT 1; Dñ especial; AE lanzamiento de barro, asfixia; DE sólo son dañados por armas mágicas y son inmunes al veneno y a los hechizos que afecten a la mente ;TM P; ML especial; PE 175

5. Ruinas blancas

«Árboles retorcidos y zarzas han invadido lo que antes fuera una bella torre de mármol. Con sus muros batidos por los siglos y cubiertos de musgo, es difícil de imaginar la antigua gloria de la torre. El portón está cerrado y el puente levadizo, alzado. El foso

LOS LIOSALFAR

de seis metros de ancho está lleno de aguas negras estancadas.»

Para entrar en la torre, primero hay que cruzar el foso (cuya profundidad es de entre 1,80 y 3 metros), mediante una almadía, una cuerda o a nado (no hace falta tirar por habilidad en Nadar), y luego encontrar una abertura. La cadena que mantiene izado el puente levadizo está muy oxidada y si se le aplica un peso de unos setenta quilos, se partirá. Similarmente, la tranca que asegura el portón está podrida y agusanada, por lo que una tirada de Abrir Puertas conseguirá abrirla. De lo contrario, alguien puede trepar la pared exterior (una superficie rugosa y seca, ver *Manual del Jugador*) y entrar por una tronera (sólo halflings, por favor) o por la trampilla del techo, que también está podrida y se abre con facilidad. Por supuesto, se pueden utilizar hechizos con efectos similares. No se incluye mapa alguno de esta estructura (ni se necesitan). La torre circular tiene quince metros de diámetro y dieciocho metros de altura, y consta de planta y tres pisos dispuestos así: cocina/despensa en la planta baja, gran salón en el primer piso, dormitorio en el segundo piso y parapeto en la azotea. Dispone de pocas paredes interiores y cada nivel es esencialmente una enorme habitación. Una escalera de piedra en espiral conecta los pisos. La mayor parte de la estructura se halla en buen estado, pero el interior oscuro y frío sirve de guarida a algunos animales pequeños. Los muebles que hubiera, hace mucho tiempo que se han podrido y desaparecido. En la planta baja hay una parte del techo que ha caído, rompiendo las baldosas del suelo, permitiendo a los personajes ver una trampilla normalmente invisible si buscan atentamente (1 o 2 en 1d6 para elfos y medio elfos y 1 para las demás razas). Tras quitar los escombros, aparece una escalera que baja.

«Los estrechos escalones descienden a una pequeña cámara cuadrada, quizá de unos tres metros de lado, en cuyo centro un bloque de mármol blanco soporta un ataúd de cristal cubierto de polvo. Al limpiar el cristal se puede ver que en el interior hay una figura vestida con una cota de malla de gran calidad. La figura, es difícil de decir si es hombre o mujer, porque lleva la visera cerrada, es delgada, pero debe medir más de 1'80 m. A su lado hay una espada y un haz de jabalinas. El escudo lleva como armas una luna creciente de plata en campo de azul.»

El ataúd se describe por completo en un recuadro aparte. Todo personaje que consiga una tirada de Heráldica o Historia Antigua recono-

EL LEGADO DE

LOS LIOSALFAR

cerá el escudo de armas como perteneciente a una línea legendaria de hadas. La figura durmiente es un elfo llamado Galahorn, de apariencia regia: mide 1'88 m, es delgado (pesa 65 Kg), tiene la piel lisa color verde oliva, cabello castaño y ojos oscuros. Mientras que ésta es su auténtica forma, a menudo aparenta ser completamente diferente puesto que es un maestro del engaño. Galahorn es un dockalfar, odia a todas las hadas buenas y está dedicado a su destrucción. Hace mucho fue guerrero, pero cambió de táctica al encontrarse en el bando perdedor de la Guerra de las Hadas. Ahora su espada y su escudo son las mentiras y el engaño. Casi todo lo que dice es una elaborada falsedad, y sin embargo, jamás se consigue pillarle en una contradicción. Tras la Guerra de las Hadas, Galahorn se enteró a través de un vidente de los dockalfar que la nueva raza de los humanos acabaría por reemplazar a las hadas como amos del mundo mortal, y decidió dormir hasta un tiempo en el que pudiera engañar a los humanos para que hicieran la guerra a los liosalfar. Galahorn cree que la caballeridad es una tontería, pero viste como un caballero. Los oponentes que bajan la guardia ante él no suelen vivir lo suficiente como para comprobar que sus armas y armadura son parte del engaño. Aunque prefiere la sutileza, sigue siendo un guerrero experto que además no está obligado por código de honor alguno. Debido a su larga vida ha tenido muchos años para reforzar su ego y confía demasiado en sus habilidades.

Galahorn el Engañoso (elfo gris): AL CM; CA 4; MV 12; G5/M5; pg 23; GAC0 16; # AT 1; Dñ por hechizo o tipo de arma; Frz 14, Des 13, Con 13, Int 15, Sab 10, Car 16, ML 13; PE 1.400; armadura de mallas élfica, escudo, espada larga, tres jabalinas. Hechizos: Cambiarse a Sí Mismo (x4), Desdibujar, Invisibilidad y Engañar (lanza-dol).

Galahorn no tiene libro de hechizos pero lleva los de Cambiarse a Sí Mismo, Hechizar, Leer Magia, Desdibujar, Invisibilidad y Engañar grabados en el reverso de su escudo. Pericias en no armas: Historia Antigua, Heráldica, Equitación (tierra), Leer y Escribir (Élfico).

Antes de su muerte fingida, Galahorn lanzó un hechizo de Engañar para asumir el alineamiento legal bueno. En cuanto los personajes abren la tapa del ataúd, Galahorn despierta y empieza su tarea de confundirlos. Habla élfico (un idioma que no ha cambiado gran cosa en siglos) y una forma arcaica de común (comparable al castellano medieval). Galahorn afirma ser un liosalfar, quienes, según él, permanecieron en el mundo mortal tras desterrar a los malvados dockalfar a otra dimensión. Si los personajes mencionan a Werthan, les dirá que los dockalfar cruzan ocasionalmente a este mundo las

noches de luna llena para capturar humanos, que sacrifican posteriormente, y se ofrece a ayudarles contra las hadas maléficas, pero afirma que él no puede cruzar personalmente a su reino. Durante la conversación, Galahorn aprende todo lo que puede acerca de los personajes y de Werthan. El DM debería anotar qué es lo que le cuentan, puesto que un encuentro posterior puede requerir estos detalles. La verdad es por supuesto exactamente lo opuesto de lo que él dice (ver el párrafo *Para el dungeon master*). El DM debería usar a Galahorn para conseguir que los personajes no sepan a quién creer y si consigue que éstos ataquen a los liosalfar, se anota un triunfo en su haber. Se ofrece a guiar a los personajes hasta el círculo élfico (área 6) y a mostrarles cómo entrar en él, si bien no está dispuesto bajo ningún concepto a acompañarles al otro lado. Como regalo de despedida, les advierte de que los dockalfar son maestros del engaño y que no deberán creer todo lo que vean.

6. El círculo élfico

«Una colina se distingue de las demás por su mayor tamaño y su poco natural forma de cúpula. En ella no crece árbol alguno, aunque el bosque circundante proporciona sombra. La cima está rodeada por hongos de color rojo.»

Los hongos son comestibles pero no tienen poderes nutritivos o mágicos especiales, y si se arrancan volverán a crecer al día siguiente. El anillo nunca pierde su forma puesto que en el espacio que ocupa sólo puede crecer un número limitado de hongos, y es en realidad un círculo élfico, un portal mágico entre el mundo mortal y el reino de las hadas. Todo personaje que entre en el círculo verá desaparecer a sus compañeros mientras que los de fuera pensarán que es él quien ha desaparecido. Si todos los personajes entran en el círculo a la vez, pueden no darse cuenta al principio de haber viajado entre dos mundos. Sólo criaturas de alineamiento Bueno pueden cruzar el círculo élfico. Las de alineamiento malvado pueden entrar en él pero nada sucede. Cuando los personajes entren en el anillo, lee lo siguiente:

«Entráis en el anillo de hongos rojos ... y no pasa nada. Al menos eso os parece. El anillo no parece difere s. Mucho más grande de lo que nunca habíais visto. El delgado disco ilumina la escena con gran claridad.»

Bajo la luz de la luna del reino de las hadas, todas las criaturas diurnas tienen un -1 a las tiradas de ataque y a las de salvación, excepto para aquellos que poseen la habilidad de Luchar a Ciegas.

El reino de las hadas

Los personajes han entrado en el reino de las hadas, que es un plano Material Principal alternativo. Dicho plano es innatamente mágico, por lo que los hechizos de Detectar Magia no podrán distinguir Encantamientos menores del aura general de magia de Alteración. En el reino de las hadas, cualquier cosa puede suceder, por lo que las notas que se dan a continuación referentes a lo que los personajes pueden encontrarse son tan sólo guías para la imaginación del DM. Si éste quiere que algo suceda, sucederá sin más. En el reino de las hadas sólo viven criaturas buenas, puesto que las malas fueron muertas o desterradas al mundo mortal hace mucho. Los animales inteligentes (como los ciervos blancos y los jabalíes azules) o los monstruos benignos (como los unicornios) son algunos ejemplos de fauna nativa. Aquí habitan también las hadas buenas de todo tipo, incluyendo muchos elfos grises. Los árboles del reino de las hadas son más altos y simétricos que los mundanos, y sus hojas cambian a más colores que el rojo, el naranja y el amarillo en otoño. Una hora aquí equivale a un día entero (veinticuatro horas) en el mundo de los mortales. No se pueden trazar mapas del reino de las hadas puesto que el terreno continuamente cambia y se renueva. Los visitantes mortales pueden perderse más de una vez, a menos que se les indique el camino, tras lo cual sólo precisarán una tirada de Sentido de la Dirección para acabar de orientarse. Los encuentros que se detallan a continuación servirán para mantener a los personajes en la dirección correcta.

A. La caza de los liosalfar

«Avanzáis a través de los bosques iluminados por la luna, perdidos y desorientados, cuando oís un grito y el ruido de ramas que se rompen, mientras un bulto marrón salta del denso follaje y aterriza en medio de vuestro grupo. Los ojos del ciervo están blancos de miedo y una flecha le sobresale de uno de los flancos. Desde el lindero del bosque se oyen vibrar las cuerdas de los arcos y el zumbido de las flechas.»

El ciervo es del tipo normal, no inteligente, y está preocupado tan sólo por escapar, por lo que comerá o pisoteará a cualquiera que se interponga en su camino. Casi en el mismo instante, dos flechas entran en escena, cada una con un 45 por ciento de abatir al ciervo, un 10 por ciento de acertar a cualquier personaje al azar y un 45 por ciento de perderse en la espesura sin acertar a nadie.

Ciervo: INT animal; AL N; CA 7; MV 24; DG 3; pg 15 (ahora sólo 10); GAC0 17; #AT 1 o 2; Dñ 2-8 o 1-3/1-3; TM G; ML 7; PE 65.

EL LEGADO DE

LOS LIOSALFAR

En breves momentos, dos jinetes liosalfar se abren paso entre los matorrales. Estos elfos grises son altos y apuestos, extremadamente atractivos incluso en ropa de montar de colores mortecinos. Si el ciervo no resultó herido por ninguna de las flechas, huye hacia el bosque y los liosalfar van en su persecución, quizás arrojando a los personajes en su excitación (el DM tiene la palabra). Si el ciervo está muerto (por una flecha de los liosalfar o a manos de los personajes) los jinetes se detienen para recoger su presa y los aventureros pueden hablar con ellos si lo desean. Los liosalfar no han visto a Werthan porque llevan todo el día de caza, pero pueden indicar el camino hasta la hacienda élfica más cercana (recuérdese que, aunque las indicaciones serán correctas, los no nativos pueden desorientarse con suma facilidad en el reino de las hadas, con lo que proporcionarán al DM una excelente oportunidad para presentar otros encuentros). Si el encuentro es amistoso, los liosalfar utilizarán sus habilidades curativas para tratar cualquier daño que hayan sufrido los personajes, ya sea a causa de las astas del ciervo o de una flecha perdida.

Jinetes liosalfar (elfos grises): INT alta; AL BC; CA 10; MV 10; DG 1 + 1; pg 6, 5; GACO 19 (18 con arco o espada); #AT 1 o 2 (con arco); Dñ según tipo de arma; AE +1 al impacto con espadas y arcos; DE -5 a las tiradas de sorpresa de los oponentes; RM 90% a hechizar, encantar y similares; TM M; ML 13; CM; cuchillo, arco corto, 12 flechas, bolsa de terciopelo con 1-6 me.

Caballos (monta): INT animal; AL N; CA 7; MV 24; DG 3; pg 11 cada uno; GACO 17; #AT 2; Dñ 1-2/1-2; TM G; ML 7; CM.

B. La silenciosa ninfa del bosque

Los personajes que se muevan en silencio podrán ver lo siguiente:

«Una bella mujer baila a la luz de la luna. Tiene la piel blanca y fina, cabello verde y ojos amarillos. Parece estar cantando, pero sólo se oye el susurro del viento entre los árboles. Un abedul resplandeciente le sigue el ritmo.»

Esta mujer es una dríada (una ninfa del bosque) llamada Silva. El abedul es su árbol de la vida, y ella debe permanecer siempre a menos de 360 metros de él. Hablar con ella puede ser problemático, primero porque sólo le gusta la gente pacífica, y si se la amenaza, huye utilizando su hechizo de Puerta Dimensional. Si su árbol de la vida está en peligro, intentará hechizar al más poderoso de los personajes para que la defiendan. En segundo lugar, es muda, y sólo puede hablar con las plantas. Si bien entiende

los idiomas de las dríadas, los elfos, los pixies y los sprites, sólo puede comunicarse con gestos. El DM debería interpretar este intercambio al máximo, como un juego de adivinanzas. Silva ha oído que los liosalfar celebran un gran banquete en honor de un huésped y puede indicar a los personajes la dirección correcta (recuérdese que se pueden perder) pero tiene una condición. Como quiera que está ligada a su árbol, a ratos se siente muy sola, especialmente cuando las otras hadas se reúnen para un banquete. Por tanto, solicita que el varón de mejor apariencia se quede con ella hasta que sus compañeros encuentren a Werthan. Es un trato justo, y para el personaje escogido no será una experiencia nada desagradable. Si el grupo está de acuerdo, el DM se enfrenta a un problema: ¿qué hacer con el jugador que llevaba al personaje escogido mientras los demás investigan? Una solución es dejarle que interprete a Lumkin, el gnomo del encuentro C, más adelante. Si está de acuerdo, el DM se llevará aparte al jugador, le proporcionará las características, la personalidad y el acertijo de Lumkin y le dejará interpretarlo a su aire. Si lo hace bien, no estarán de más unos puntos de experiencia extra como recompensa.

Silva (dríada): INT alta; AL N; CA 9; MV 12; DG 2; pg 8; GACO 19; #AT no; Dñ no; AE Hechizar tres veces al día; DE Puerta Dimensional a través de los árboles; TM M; ML 7.

El tesoro de Silva, 200 mo y 10 piedras semipreciosas, está escondido en su árbol y debería ser muy difícil de encontrar para los personajes.

C. El maestro de los acertijos

«Un arroyo borboteante atraviesa el bosque formando un meandro. Este podría ser un buen lugar para descansar y volver a orientarse, pero empezáis a notar que no estáis solos. La sensación se intensifica cuando oís murmullos que vienen de las alturas. Si miráis hacia arriba, no podéis por menos que sorprenderos al ver un rostro que cuelga de un árbol, con una prominente nariz a escasos centímetros de las vuestras. El rostro parece igual de sorprendido que los vuestros porque de repente cae al suelo a vuestro lado, seguido de cerca por un cuerpo pequeño. Con un fuerte ruido, un hombrecillo aterriza en las hojas a vuestros pies.»

Este gnomo se ha quedado sin resuello a causa de la caída, pero por lo demás no se ha hecho daño. Su nombre es Lumkin y se ha autoproclamado Maestro de los Acertijos. Se dedica a entretener a los liosalfar con acertijos que

inventa y con los que va recogiendo por ahí. Lumkin se quedó sin acertijos feéricos normales hace bastante, y últimamente pasa mucho tiempo en el mundo mortal, aprendiendo otros nuevos. Como quiera que la mente de las hadas funciona de forma diferente a la de los mortales, incluso el más simple acertijo humano representa un desafío para los liosalfar. Sin embargo, el huésped mortal de los liosalfar ha desbaratado los concursos de acertijos de Lumkin puesto que su mente lenta (pero humana) descifra fácilmente todos sus acertijos hasta el punto de que el frustrado gnomo se vino a su lugar favorito para pensar, a fin de inventar un acertijo inteligente y original con el que confundir a la vez a hadas y mortales. Por lo demás, colgar boca abajo de una rama de árbol no es peligroso a menos que te asusten unos humanos tan feos. Tras recuperar el aliento y quitarse las hojas secas de la ropa, Lumkin estará encantado de hablar con los personajes, escuchando atentamente cualquier adivinanza que le quieran explicar. Si el DM no conoce la respuesta a una adivinanza de los personajes, tampoco la conoce Lumkin. Si el DM conoce la respuesta (lo más probable porque la mayoría de jugadores son incapaces de pensar espontáneamente una adivinanza original), Lumkin aún tiene un 20 por ciento de probabilidad de responder incorrectamente. Lumkin piensa que se le acaba de ocurrir la adivinanza definitiva. Conoce la forma de pensar de las hadas y está convencido de que ésta les dejará perplejos, pero querría probarla en humanos y si los personajes le preguntan donde encontrar a Werthan, se ofrece a dar indicaciones solamente después de que los personajes intenten responder a su acertijo. No hace falta que respondan correctamente, sino que tan sólo lo intenten. Después de cada estrofa, Lumkin se para a fin de dar opción a responder. Si nadie da la respuesta correcta, recita la siguiente estrofa.

Soy uno de cuatro, somos iguales.

Mi rostro cambia siempre, igual que mi humor.

Ambos salen de mis manos y normalmente son predecibles hasta para los brutos.

Mi naturaleza me hace adorado y odiado, aunque quienes quieren vivir prefieren adorarame

Una vez, cubierto con armadura azul reflectante,

luché con el huésped de mi antiguo enemigo. Al final, la espada de Mulciber me atravesó.

Perdida la vida, mi esencia surgió como un fantasma.

Pero como los inmortales no pueden ser muertos,

caí de los cielos, entero una vez más

EL LEGADO DE

A veces soy la perdición de los mortales.
Cuando, con corazón frío y cruel, no lloro
como un pálido ladrón, oculto los bienes bajo
mi manto,
o les entierro mientras duermen
En todo caso, mi crueldad tiene fin.
El amor de la primavera funde mi corazón y
agrieta mi rostro severo

A menudo soy el amigo del hombre,
llevando bienes y mercancías a mi espalda
o ayudando a un molinero con harina que mo-
ler.
Incluso guío a viajeros que no tienen camino.
Dador de vida o mortal aflicción,
mi naturaleza es la contradicción

La respuesta correcta es «agua». Lumkin man-
tiene su palabra incluso si los personajes no han
acertado con la respuesta correcta. Les indica el
camino, pero no puede resistirse a darles una
indicación críptica: «Este acertijo es también mi
respuesta: gracias por seguirme la corriente» (es
decir, que sigan el curso del arroyo). Si los per-
sonajes ponen cara de alelados, Lumkin dice:
«Hmmmm ... los mortales sois a veces un po-
co lentos. Lo que os quiero decir es sencilla-
mente que sigáis el curso del arroyo y encontra-
réis la torre donde se aloja vuestro amigo.» El
camino hasta la torre de los Liosalfar (encuentro
D), teniendo en cuenta los meandros que des-
cribe el arroyo, tarda en recorrerse unos diez
minutos. **Lumkin** (gnomo): INT alta; AL BN; CA
10; MV 6; DG 1; pg 4; #AT 1; Dñ según arma;
RM especial; TM P; ML 12; CM; espada corta,
daga, honda, 3 guijarros redondeados, 3 ágatas
de 10 mo cada una, 25 mo y 10 botones de pla-
ta que valen 10 mo cada uno.

D. La fiesta

«El distante sonido de una fiesta flota en la
tranquilidad de la noche. Siguiéndolo, aca-
báis por llegar a una torre grande de már-
mol. Luz cálida sale de las ventanas y de la
puerta, abierta de par en par. Un maravilloso
aroma de comida asalta vuestras papilas
gustativas y al acercaros podéis oír voces
musicales riendo y cantando.»

Los personajes pueden planificar su siguiente
movimiento y tomar todas las precauciones que
deseen. Si entran en la torre (y deberían hacer-
lo), léelos lo siguiente:

«Os acercáis a la torre, al parecer sin ser
vistas, pero una vez cruzáis el umbral se ha-
ce el silencio de repente. La planta baja de la
torre es un gran salón con tres largas mesas
rodeando un asador central. Las mesas están
cargadas de manjares: venado asado, aves,

certero, hogazas de pan con miel, frutas
exóticas, queso y grandes jarras de vino. Los
cubiertos y los platos son de plata y las ban-
dejas de oro. Tapices multicolores cubren las
paredes. El único ocupante del salón es un
humano ligeramente bebido que mira a su
alrededor con cara de confundido: «¿Dónde
se han ido todos?», pregunta. Después eru-
ta, se asombra de su propia grosería y luego
empieza a reír sin parar.»

Werthan, que mide 1,53 m y pesa 68 Kg, es
robusto y tiene la piel gruesa. A pesar de 35
años de dura labor, no aparenta más de veinti-
pocos debido a sus antepasados elfos (ver más
adelante). Aunque un poco corto de entende-
deras (o quizás a causa de ello) siempre le han
fascinado los cuentos de hadas. De joven, este
interés fue el catalizador de más de una pelea
hasta llegar a labrarse fama de camorrista. A
menudo se escapaba al bosque para soñar des-
pierto con las hadas, cosa que aún acostumbra a
hacer cuando le visita gente irritante. En Rillford,
la gente considera a Werthan como un tacaño,
lo cual es cierto, pero si bien guarda celosa-
mente lo que es suyo, no ambiciona lo de los de-
más. Por extraño que parezca esta afición por
ahorrar, es lo más opuesto posible a otro rasgo
de su personalidad, que disfruta con comidas
exóticas y enormes fiestas, sobre todo si es otro
quien paga. Guarda en su bodega 127 mo pero
insiste al recaudador de impuestos en que no le
queda ni un céntimo. La personalidad de
Werthan está marcada en gran medida por sus
antepasados. En algún momento del pasado se
mezcló sangre élfica con su familia; los animales
y las hadas confían en él a poco de conocerle.
Hasta ahora nunca había visto a una hada pero
creía a pie juntillas en su existencia por lo que,
al tropezarse con los Liosalfar, sus sueños se hi-
cieron realidad.

Werthan: AL NB; CA 10; MV 12; humano ni-
vel 0; pg 5; GACO 20; # AT 1; Dñ según arma;
Frz 15, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 11; ML
9; cuchillo, bolsa conteniendo 13 mp.
Habilidades: Manejo de animales, Molienda,
Nadar. La tarea de los personajes es convencer
a Werthan de que vuelva a su casa con su mujer
y sus hijos. «Pero si acabo de llegar», insistirá y
es cierto, ya que debido al diferente flujo tem-
poral en el reino de las hadas, Werthan lleva só-
lo un día de festejos. Además, le gusta el estilo
de vida de los Liosalfar: aquí puede comer y be-
ber todo lo que quiera, aprender cosas sobre las
hadas y vivir sin temor a los animales hostiles (ni
a los recaudadores de impuestos). A los Liosalfar,
a su vez, les divierte su amigo mortal y le
dejarán quedarse con ellos el tiempo que quiera
o hasta que se cansen de él. En lugar de confiar
el resultado de la misión a una tirada de dado, el

LOS LIOSALFAR

DM debería basar la decisión de Werthan en las
capacidades persuasivas de los personajes.
¡Después de todo, esto es un juego de rol! A
menos que los jugadores tengan algodón en la
boca, el DM debería inclinarse más por que
Werthan decidiera volver a casa. Los Liosalfar
han estado vigilando a los personajes desde el
cobijo de una invisibilidad en masa para deter-
minar sus intenciones. Una vez acaben con su
oratoria, una hermosa elfa gris se materializará
de repente en medio del grupo. Cystambula, la
reina de las hadas, está al corriente de las difi-
cultades de Rillford por Werthan. Si los persona-
jes se han comportado educadamente en el sa-
lón (por ejemplo, no han roto mesas, ni comido
como cerdos, ni robado vasos o actuado violenta-
mente con Werthan) les regala una bolsita de
grano mágico, suficiente para sembrar uno de
los campos de Rillford (dejando el otro en bar-
becho), en el que crecerá un trigo perfecto a pe-
sar de cualquier desastre que pueda ocurrir. La
harina obtenida de ese trigo será particularmen-
te fina y podrá utilizarse para hacer un pan deli-
cioso y nutritivo. Los Liosalfar insisten a conti-
nuación en guiar a los personajes (y a Werthan
si quiere volver a casa) de vuelta al círculo élfico
y facilitarles la vuelta. Si los personajes son lo
bastante burros o brutales (o están tan confundi-
dos) como para luchar contra los elfos,
Cystambula utiliza magia poderosa del tipo
Detener Persona, Dormir o Torpeza para redu-
cirles mientras que otros veinte Liosalfar la de-
fienden. Una vez incapacitados, los mortales
son conducidos de vuelta al círculo élfico y arro-
jados de vuelta por él con poca delicadeza (esto
incluye a Werthan quien, sin embargo, es mejor
tratado).

Cystambula, la reina de las hadas (elfa gris):
AL CB; CA ; MV 12; M15; pg 39; GACO 16; # AT
1; Dñ según hechizo o arma; Frz 6, Des 16, Con
10, Int 17, Sab 14, Car 18; ML 13; polvo anti-
rastreo, anillo de protección +3. Hechizos:
Ilusión Auditiva, Chorro de Color, Luces
Danzarinas, Aura Mágica de Nystul, Dormir,
Polvo Brillante, Invisibilidad, Conocer el
Alineamiento, Risa Horrificosa e incontrolable de
Tasha, Viento Susurrante; Detener, Invisibilidad
3 m de radio, Protección contra proyectiles nor-
males, Enlentecer, Sugestión, Emoción,
Torpeza, Espejo Mágico, Crecimiento Vegetal,
Esquema Arco Iris; Crecimiento Animal,
Distorsión de la Distancia, Sueños, Fabricar,
Azote Lamentable de Leomundo, Sugestión
Masiva, Visión Verdadera.

Habilidades: Astrología, Baile, Etiqueta,
Equitación terrestre, Leer/Escribir (Élfico),
Cantar, Hechicería, Tejer.

Liosalfar (20). 5 pg cada uno; para las carac-
terísticas completas ver la zona A.

EL LEGADO DE

LOS LIOSALFAR



El relato del «molinero»

Este encuentro sólo tiene lugar si los personajes despertaron previamente a Galahorn el Engañoso (área 5) y además logran persuadir a Werthan que volviera a casa con ellos.

«Vuestro grupo pasa a través del círculo élfico, de vuelta al mundo de los mortales y baja la colina coronada de hongos. Cuando llegáis abajo oís una voz familiar detrás, que grita: “¡Esperad! ¡Ayudadme! ¡No me dejéis!” Un hombre harapiento y magullado se acerca a tropiezos desde el otro lado de la colina y sólo cuando está cerca de vosotros le reconocéis como Werthan, mejor dicho, ¡otro Werthan!»

Se trata en realidad de Galahorn, intentando un último truco. Desde un escondrijo ha visto al grupo salir del círculo élfico, y ha utilizado su hechizo de Cambiar de Apariencia para adoptar la de Werthan (la versión feérica de Galahorn le permite duplicar a individuos específicos). Después ha corrido hasta el otro lado de la colina para parecer que también ha

vuelto del reino de los elfos. Galahorn afirma que vio al grupo irse con un doble suyo (señalando al auténtico Werthan) y que consiguió escapar mientras los «elfos malvados» se felicitaban de la estupidez del grupo. También dice que deben estar persiguiéndoles, por lo que les urge a matar al doble y huir de inmediato. Galahorn mantiene su historia deliberadamente vaga y señala que cualquier inconsistencia entre lo que él dice y la propia experiencia de los personajes es obra de trucos mágicos. El Engañoso también utilizará cualquier información que haya obtenido antes de los personajes en apoyo de su historia. El auténtico Werthan queda tan aturrido al ver un doble exacto de su persona que no puede decir nada en su propia defensa. Antes de que los personajes puedan decidir quién es quién (si es que llegan a hacerlo) cuatro jinetes surgen del círculo élfico y avanzan al galope sobre el grupo. Estos elfos parecen hombres arrugados de 1'50 m de altura, con ojos grandes y redondos. Llevan yelmos con visor y sobrevestas verdes sobre cota de mallas dorada. Cada uno va armado con una espada corta y un arco cor-

to. Montan pequeños caballos blancos. Han sido enviados por Cystambula para capturar o matar a Galahorn, tras descubrir la reina de las hadas (gracias a su hechizo de Espejo Mágico) que éste volvía al ataque. Desafortunadamente, la aparición de los jinetes da más credibilidad a las mentiras de Galahorn.

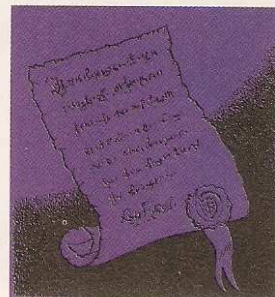
Liosalfar (4): CA 5; pg 9, 7, 4, 3; ver la zona A para las características completas.

Los jinetes concentran sus ataques en Galahorn (su líder puede ver a través de su disfraz mágico gracias a un hechizo de Visión Auténtica lanzado por Cystambula), pero se defenderán de cualquier ataque de los personajes. La difícil decisión del grupo, entre defender o combatir al falso Werthan se ve facilitada por el odio que tiene Galahorn por los liosalfar, con los que traba combate cuerpo a cuerpo utilizando su pequeño cuchillo (la ilusión que cubre su espada) con tremendos efectos. El auténtico Werthan no hace sino contemplarlo todo maravillado. Los jinetes se retiran a través del círculo élfico si uno de ellos cae.

Cómo concluir la aventura

Un auténtico final heroico para la aventura sería aquel en el que los personajes vuelven a Rillford con Werthan y la semilla mágica de los liosalfar a la vez. Si sólo vuelve Werthan, éste sacará de su escondrijo en la bodega el suficiente dinero como para comprar más grano. Queda aún tiempo antes del final de la estación de la siembra para otro viaje a la ciudad, pero esta vez los personajes son enviados como escolta para asegurarse de que el grano llega a Rillford. Si Werthan no regresa, su mujer le llora el resto de su vida y sus hijos se convierten en buscapiques al llegar a mayores. ¿Qué podría pasar si Werthan sale del bosque al cabo de veinte años sin haber envejecido ni un ápice desde que desapareció? ¿Se cansaron de él los elfos o añoraba su vida mortal? Sin grano para plantar, la mayoría de los ancianos y de los jóvenes de la aldea mueren de hambre al año siguiente. Es un triste final, pero los fallos no pueden ignorarse, para que los jugadores aprendan que no todas las aventuras acabarán bien a pesar de sus esfuerzos (o de su falta de esfuerzo). Si los personajes se han comportado como nobles aliados a los ojos de los liosalfar, ganan un +1 a las tiradas de reacción de estas criaturas en encuentros posteriores. Si luchan contra los liosalfar, las hadas buenas reaccionarán negativamente (-1 a sus tiradas) hacia ellos durante siete años (las hadas tienen buena memoria). ¡Si el DM tiene ganas de enredar las cosas, puede utilizar la muerte de un liosalfar como catalizador de una guerra entre los mortales y las hadas!

RUNAS Y PERGAMINOS



SEQUIA La época (febrero), la crisis (las novedades de la campaña navideña han sido menos numerosas que otros años) y las prisas (ved el anterior editorial de DRAGON) me obligan esta vez a daros opiniones de libros clásicos, aunque imprescindibles, a la espera de tiempos mejores.

Relatos del piloto Pirx

Más relatos del piloto Pirx

Alianza Editorial

Col. Libro de Bolsillo

Madrid, 1991 y 1992, 800 y 950

Ptas. respectivamente.

Hay que agradecer a unas cuantas editoriales el significado esfuerzo que representa mantener a un genio minoritario de la ciencia-ficción entre nosotros, e incluso publicar sus inéditos. Para ser concretos, mi agradecimiento es para Alianza Editorial, EDHASA y Ediciones Minotauro. Hay que tener valor.

Con esto no quiero decir que las narraciones de Lem sean tan crípticas que cualquier aficionado no las pueda entender. Stanislaw Lem puede ser un autor difícil, pero en absoluto alejado de la realidad cienciaficcional de todos nosotros. No; lo que quiero decir es que los relatos de Lem, a veces, pueden resultar difíciles. Y estos del Piloto Pirx, con sus primitivos motores nucleares de fisión, su arqueológica astronáutica, pueden parecerlo. Lo que nos gusta de Lem, aparte su sentido del humor (véanse sus geniales **Diarios de las Estrellas**) es la profundidad filosófica que puede aportar a cualquier tema, incluyendo la de los protovuelos espaciales.

Bien, lo sé, lo sé...

Pero... no. ¡¡¡Mil y una rotundamente veces no!!! Lem no es un autor que se deje llevar por tantas consideraciones místico-epistemológico-científicas. (Perdón: yo a veces sí me dejo llevar por mi vocabulario) Quiero decir que Stanislaw Lem

es un ser humano como todos nosotros. Y los cuentos de Pirx lo demuestran. No son lo mejor del autor (mucha gente jamás le perdonará ese espléndido «Vacío perfecto»), pero sí he sentido algo que pocas veces he logrado percibir en un autor, como es la sensibilidad humana. Intimamente, queridos amigos, he llorado en un par de los cuentos de Pirx. ¡Es tan, tan difícil! Uno ya apenas llora con las películas, que es lo más aproximado a la realidad; si será difícil hacerlo con un frío papel impreso delante... Pero es cierto. Los libros nos relatan el aprendizaje de Pirx como piloto espacial durante un par de relatos, y acto seguido nos llevan —sabía medida— al desarrollo de la vida del piloto adulto y bregado.

Y, sin embargo... Algo hay de real, de obstinado, de humano, en todos los relatos. ¿Un robot ascendiendo una pared, sólo porque está allí? (Juro que es la última vez que revelo un argumento). ¿Un astronauta en una nave legendaria? ¿Un robot loco en las planicies lunares?

La variedad de temas que Pirx toma y retoma son apasionantes. Simples, algunos. Pero siempre desde una maestría inacabable. Jamás he leído cuentos tecnológicamente tan primitivos como los del piloto Pirx. Y jamás he tenido tantas ganas de jugarlos.

He sentido envidia. «Estos argumentos se me tendrían que haber ocurrido a mí», he pensado. Y sigo lamentando que no haya sucedido. Pero jamás los echaré en falta, porque no serán

una partida circunstancial. Serán por siempre historias, libros, con la firma de su autor primordial, reconocido de este suyo y muchos imitadores, Stanislaw Lem.

Scaramouche

Rafael Sabatini

Ed. Molino

Barcelona, 1986; 850 Ptas.

(Nota de su humilde crítico: en este caso, me reservo las dudas al respecto de la integridad o no de la traducción. Quiero creer y creo que es completa.)

Confieso que este comentario surge después de haber vuelto a ver por televisión el famoso duelo a espada entre Stewart Granger y Mel Ferrer, que por cierto (Halliwell *dixit*) se confirma como el más largo de la historia del cine, seis minutos y medio. Yo diría que también el más genial, pero eso ya no es un valor absoluto.

En resumen, que quiero comentaros una novela conocidísima que sin embargo se encuentra en escasas librerías.

Y los que habéis visto la película os preguntáis si vale la pena. Y los que no, si leyendo la novela os podéis ahorrar la versión filmica.

La respuesta es común: leed la novela. Y para los que no la hayan visto, ved la película. George Sidney (director) y Millar y Froeschel (guionistas) se ganaron con creces sus sueldos y mi agradecimiento. Pero no soy un crítico de cine, sino de esos pedazos de papel con signos impresos, de modo que, por favor, si os gusta la novela de acción,

leed «Scaramouche». Y si habéis visto la película, olvidáos del argumento, porque la novela es muy distinta. Efectivamente, corren tiempos de la Revolución Francesa, y nuestro protagonista es un ardiente revolucionario. Esta no es la única diferencia con la versión filmica. Ciñéndonos a la obra escrita, hay que destacar que Sabatini conformó una novela de aventuras muy por encima de las que son al uso en el género. No sólo combina sus postulados ideológicos, sino que además las escenas de acción y la intriga amorosa son de las mejores que uno puede leer. En resumen, una novela casi perfecta.

Nota:

CD-ROM. No hacen más que llegarme noticias de las innovaciones que se hacen en el campo, y del presunto «intrusismo» que puede llevar este medio al libro clásicamente editado. Yo, que todavía no poseo un lector, os puedo decir que lo que se escribe al respecto son tonterías. Me convencí un día al ver una oferta estadounidense. Los premios Hugo y Nebula, más los nominados, tanto en novela como en relato, en este formato. Pero más: ilustraciones nominadas, portafolio de los artistas, presentaciones, biografías y fragmentos de las obras leídas por sus autores, con imagen y música. ¿Precio? Diez por ciento de lo que costaría comprar todo eso en letra impresa, sin contar los pluses. Francamente, igual dentro de nada tengo que compartir columna con Laura Balestra. Pero estaré encantado con ello. Que vuestras tiradas os sean propicias.

—Lluís Salvador

J AQUE M ATE



Un saludo, amigos y amigas lectores: volvemos a estar con vosotros en esta nueva etapa de **DRAGON**. Ya sabréis que éste se transforma en publicación mensual y que, por tanto, podremos comentar las novedades de manera más continuada. Ya no se nos acumularán en el cajón, haciendo que tengamos que hablar de ellas dos meses después de su salida, aunque también dependerá de la cantidad de nuevas publicaciones que tengamos para escoger. Hasta nueva orden, sólo dispongo de este modesto espacio y a veces no da para más. También debéis tener en cuenta que los artículos no se escriben dos días antes de salir **DRAGON**, si no con un mes de antelación como media.

CYBERPUNK 2020

(Segunda edición)

Empresa: R. Talsorian Games Inc.

M+D Editores; versión en castellano

Salida al mercado: finales del año 1993

Un cambio de ciento ochenta grados a cargo de los chicos de M+D, autores de *Far West*. Y un cambio nada fácil. *Cyberpunk* es un juego algo complejo, tanto en traducción como en desarrollo. Pero se ve que aquí vamos ganando en calidad y experiencia a través de los años, y M+D ha jugado una buena baza, consiguiendo la misma calidad final que de la versión original, incluso en el siempre difícil apartado de la traducción.

Ambientado en un mundo que controlan las corporaciones, pa-

recido a *Shadowrun* (también en castellano), se diferencia de él en muchos aspectos. *Cyberpunk* se mueve en un ambiente mucho más real que *Shadowrun*, y por tanto más creíble y parecido al futuro que nos acecha.

Podemos escoger entre nueve tipos de personajes: rockeros, mercenarios, policías, técnicos, ejecutivos, arregladores, nómadas, periodistas y netrunners, siendo este último el más mimado (todo un capítulo), y puede que el de mayor importancia, llegando a tener un mundo dentro de *Cyberpunk*.

La creación de personaje es bastante fácil (dados de diez caras), a pesar de lo que pueda parecer viendo su completa hoja de personaje. Se echa en falta un lugar para anotar el dinero que tenemos al empezar a jugar. Es importante destacar que en *Cyberpunk* no sólo creas tu personaje actual, sino que has de preparar con anterioridad a éste un pasado con manías, defec-

tos, virtudes y un trabajo. Este apartado es de los más divertidos, todo hay que decirlo. También nos encontramos con una sección para la creación rápida de personajes PJ, que serán principalmente de usar y tirar. El combate es de los más completos y controlados que he visto hasta ahora. Puedes hacer de todo, y todo está contemplado en las reglas.

En el apartado del material es donde nos encontramos con la parte menos lograda. Se acusa falta de dibujos que nos muestren cómo son los artilugios, su tamaño o su peso.

Una sección para drogas, corporaciones y para el universo de *Cyberpunk*, junto con diez escenarios para soltarse con algunas partidillas, redondean este completo juego de doscientas cincuenta páginas.

En resumen, *Cyberpunk* es uno de los juegos más completos y elaborados que hay sobre mundos de decadencia «hi-tech», aunque no se recomienda a principiantes.

ADVENTURES

Ampliación para *Forgotten Realms*

Empresa: TSR Inc.

Versión en castellano: Ediciones Zinco

Salida al mercado: febrero del año 1994

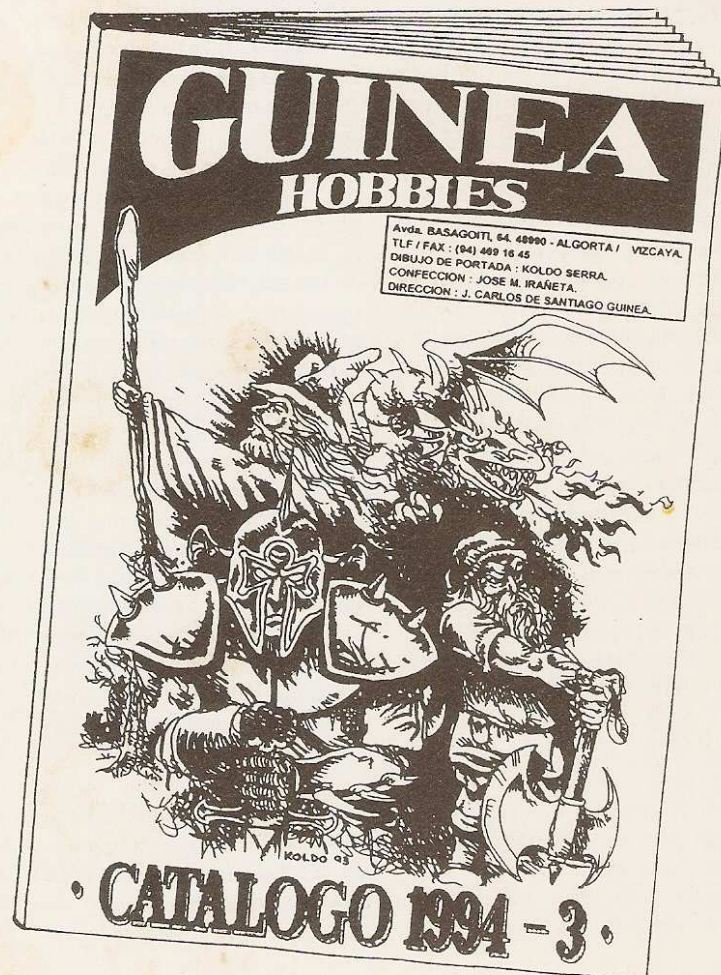
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!!!

AD&D	ELFOQUEST	PRINCE VALENTE
ALIENS	FAR WEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUELARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARIS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTLEMASTERS	KILLER	RAZQUEST
BATTLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWPUNK
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR VARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR VARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADIER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MITHRIL	THE MASQUERADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RALPH & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TVLIGHT 2000
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	YANPRIO
DC HEROES	ORACULO	VARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	VARHAMMER 40000
DRAGONANCE	PARANOIDA	VARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE CESPED	PENDRAGON	VARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PINCELES	VEREVOLF

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48900 - ALGORTA, VIZCAYA. ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.

SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



Estrenamos sede y teléfono, Marca y nuevo juego...



LA GUERRA QUE VAMOS A DAR...

LUDETECNIA, Iparragirre 71, 48012 Bilbao
Apartado. de correos 1028, 48080 Bilbao
Tlfn: (94)4103276, Fax: (94)4218868

Adventures, o *Aventuras* en castellano, apareció en el mercado anglosajón hace cuatro años (1990), con la misión de ampliar la caja antigua de *Reinos Olvidados* (*Forgotten Realms Campaign Set*) y para hacer de «puente» entre las reglas de la primera versión del *AD&D* y la segunda. Actualmente, la nueva caja introductoria (comentada en el número 7 de *DRAGON*), que actualiza y amplía la anterior, podría llegar a mezclar y confundir al jugador si la compara con esta nueva ampliación para *Reinos Olvidados*. Por este motivo, Zinco ha decidido limar estas posibles contradicciones con las que nos podríamos tropezar.

Aparte de este hecho, podemos considerar a *Aventuras* el correcto hacer de Zinco para con el usuario y *Reinos Olvidados*. En él no podemos decir que encontremos nada especialmente nuevo, ya que como ya se ha comentado anteriormente, este nuevo producto es en esencia una ampliación a todo lo que ya había salido en la caja de *Forgotten*.

En ella os encontraréis con mapas y descripciones de algunas ciudades nuevas, así como ampliación a otras ya mencionadas en el *Vademécum*. Tenemos un apartado de dioses, con sus emblemas, y nueva información relacionada con las esferas mayores y menores. Los tipos de personaje están mejor comentados, y podemos contar con nuevas tablas para niveles superiores al 20. Sociedades secretas y tesoros son otros capítulos que encontraremos en este nuevo libro de ciento cincuenta páginas.

Es importante para los usuarios concienzudos de *Reinos Olvidados*, aunque haya alguna información repetida. Otros muchos detalles de importancia sólo los encontraréis en este libro.

ARS MAGICA

(Tercera edición)

Empresa: White Wolf

Versión en castellano Keryklon

Salida al mercado: diciembre del año 1993.

«¿Te atreves a venir a mí ahora, noblezuelo? ¿Buscas mis servicios tras todas tus acusaciones a mis artes mágicas y a mi poder?»

«Humildemente, mago, haré todo lo que me digáis. Las tornas se han vuelto. Las oscuras profecías se han cumplido. Aunque soy rey, señor de todos los hombres y únicamente escogido por Dios, imploro la ayuda de vuestra autoridad. Sire, os suplico los servicios de las antiguas artes que domináis.»

Esta introducción, que sirve para presentar la tercera edición de *Ars Magica*, deja más que claro el concepto de este juego de rol. En una Europa medieval donde las guerras no conceden cuartel, se alza por encima de todas las artes una de muy especial: la magia. Hechicería y sortilegio en su más absoluta y pura esencia. *Ars Magica* puede parecer horrible a los ojos de muchos jugadores. «Un juego sólo con magos es un aburrimiento.

O bien: «¿Cuatrocientas páginas de golpe y sólo magia? ¡No me lo trago! Pero os puedo asegurar que quizás *AM* sea uno de los trabajos más originales y sesudos que hay en el mercado (dentro del mundo fantástico medieval, por supuesto).

La ambientación es totalmente libre, aunque se te ofrece la información necesaria para poder jugar en Europa, si lo deseas. Cada jugador creará un personaje mago, uno compañero (ayudante del mago) y uno o más grogs (personaje extra en el juego, que será conducido por todos los jugadores). La creación de personaje es muy completa y divertida, haciendo que los personajes sean muy reales y equilibrados entre ellos. Cada personaje posee una lista de virtudes y defectos, que otorgará un aire más humano a ese PJ.

El sistema de magia no es sólo completo, sino que puede que sea el mejor tratado de magia que se haya escrito hasta la fecha, e imposible de resumir en tres líneas. Como ya el propio nombre indica, este JdR es el sueño de los aficionados a la magia ceremonial. Aunque también existe un apartado dedicado al combate, y

equivocados están aquellos que creen que en *Ars Magica* no existe la lucha con armas.

Los hechizos se crean a partir de las combinaciones de quince artes mágicas, todas ellas descritas en latín, lo que da un aire más real al juego.

Ars Magica es ideal para ser narrado, y por tanto ofrece la posibilidad al máster de disponer de plena libertad para usar, crear e inventar todo aquello que estime necesario para el juego.

No he visto aún la tercera edición en inglés de *Ars Magica*, aunque me imagino que se parecerá a la realizada por Keryklon. Sea o no, estos chicos de «ses illes» se han puesto el listón bastante alto, por ser éste su primer trabajo. Realmente este libro de cuatrocientas páginas tiene una presencia que impone, aunque se nota una cierta falta de experiencia en el hecho de combinar hasta tres o cuatro tipos y tamaños diferentes de letras en una misma página, lo que resulta un poco molesto. Pero éstos son problemas menores con fácil solución. La verdad es que ya tenía ganas de ver este trabajo finalizado, y felicito a Keryklon por su labor.

RECORTES:

Muchas novedades para tan poco tiempo:

Parece que *Joc Internacional* sale de la hibernación con dos ampliaciones para *El Señor de los Anillos*: *Señores de la Tierra Media I y II*, y una nueva campaña para el «parado» *Cthulhu: Los Primigenios*. A comentar próximamente.

Zinco prepara un tren de novedades. *Tribus de Esclavos para Sol Oscuro* en febrero; *Compendio de Monstruos I y II* de *Reinos Olvidados* (en un solo volumen) en marzo; pantallas del DJ para *Shadowrun* en el mismo mes; *Mechwarrior segunda versión* y *Catálogo del Samurai Callejero* (*Shadowrun*) no mucho más tarde.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



«¡Ave, **DRAGON**, los que van a pintar te saludan!» Este podría ser muy bien el grito de guerra de innumerables orcos, goblins, trolls y bichitos varios ante una mesa de pintado donde sólo puede quedar el mejor.

Como nos hemos enterado que cada vez son más las jugadoras de rol, lo que nos alegra cantidad, este número se lo dedicamos especialmente a ellas. Y qué mejor que empezar con lo mejor...

Ahora que Cthulhu parece salir de su letargo, nada mejor que invocar a la magnífica línea de figuras que *Rafm* ha creado para *La llamada de Cthulhu* (posiblemente, uno de los mejores JdR del mundo). Las últimas referencias de esta serie están dedicadas a las criaturas de *Dreamlands (Las Tierras del Sueño)*; la mayoría de ellas están documentadas en un compendio del mismo nombre editado por Chaosium y Joc Internacional.

Todas tienen un parecido excepcional con las ilustraciones y descripciones aparecidas en los libros de Lovecraft, y son de lo mejorcito que hemos visto en los últimos años, tocante a monstruos. Por otra parte, su escultor, Robert Murch, es un fan del tema y eso se nota en sus figuras, a las que les da una personalidad propia.

Como ya hemos dicho, todas son magníficas, pero caben destacar un par de referencias:

2936. **Tsathoggua**, un primigenio habitante del golfo negro de K'Kai, a donde llego procedente de Saturno. Su cuerpo es una mezcla de murciélago y cerdo peludo, con cabeza en forma de sapo y una boca inmensa llena de afilados dientes. El blíster en el que viene contiene dos piezas, el cuerpo y la cola.

2943. **Hombres Serpiente**. Este blíster contiene dos guerreros, un sacerdote y una serpiente co-

mún atacando. Son una raza independiente menor, con cuerpo de serpiente dotado de brazos y piernas. Se les tiene por grandes hechiceros y científicos.

Creatures

Esta serie está compuesta por las mejores miniaturas de varios escultores que trabajan para *Rafm*. Aquí hay para todos los gustos y preferencias. En su contra, sólo hay que decir que han descuidado un poco la calidad del acabado y tienen algunas con rebabas. A nuestro parecer, la selección de las mejores es:

3888. **Queen of the Damned**.

3897. **Hell's Harbinger**.

Ral Partha

Otra de las grandes compañías americanas nos sorprende con una serie dedicada al juego *Vampiro*, el cual ha sido editado recientemente en castellano. Entre ellas cabe citar la referencia 69-201, *Gangrel Vampires*. Para no ser menos, también *Ral Partha* tiene su propia serie con lo mejor de lo mejor. En *The Sterling Collection* podréis encontrar cosas tan sorprendentes como las siguientes referencias:

10-600. **The Ultimate A.T.V.**: Inspirada en la portada de un conocido juego de rol de ciencia ficción.

10-601. **Death Takes a Ride**: Un esqueleto motorista conduciendo una moto «chopper» en

el más puro estilo Harley-Davidson norteamericano.

10-602. **Shademehr Encounters**: Un paladín montado a caballo enfrentándose a un monstruo gigante y caótico. Se admiten apuestas.

10-603. **Avalyne, The Life-Giver**: Un humano gigante armado con un tronco.

Cualquiera de estas piezas acaparará todas las miradas en tu colección, gracias a su fino detalle e incontables posibilidades para su decoración. Cosas como éstas no se ven todos los días, no, señor.

Nota muy importante:

Rogamos a los distribuidores e importadores de miniaturas que

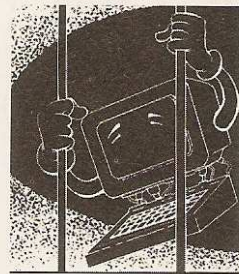
nos tengan puntualmente informados, con las lista de sus próximas novedades y a ser posible con alguna muestra o en su defecto alguna ilustración. Hasta la fecha no hemos recibido ningún listado de actualidad de las siguientes marcas: *Ral Partha*, *Citadel*, *Leading Edge*, *Rafm*, *Thunderbolt*, *Alternative Armies*. La afición sabrá agradecer este pequeño detalle. Desde **DRAGON**, ofrecemos todo nuestro apoyo para ese hobby fascinante que es el modelismo en plomo.

Angel Carrillo y
Mariano Liwski

Fotografías: Mariano Liwski



BYTES Y MAZMORRAS



PANICO EN COBRA CITY Y FUROR EN EL DORMITORIO

¿Qué tal, mis roleros incondicionales? Aquí estamos un mes más, dispuestos a sacarle el jugo a esa maquinita que tantas horas de trabajo y sueño nos quita. Como todo, es cuestión de tomárselo con mesura y no dejar que nos seque el seso, no sea que acabemos como aquel ilustre manchego que imaginó Cervantes.

Lamentándolo mucho, este mes de marzo me gustaría hablar de un juego del que no todos los usuarios de PC pueden disfrutar. Y no porque precise de un Pentium con RAM a mansalva, sino porque sólo se permite jugarlo a personas mayores de dieciocho años. Me refiero a *Cobra Mission*, de Megatech Software, un juego de rol «a la japonesa» (pero hecho en California), que ha levantado una cierta polvareda en los últimos meses.

Y quiero hablar de *Cobra Mission*, a pesar de que mis amigos más jóvenes se tengan que quedar sin probarlo, por varios motivos. Primero, porque es un juego de rol que se aleja un poco del cliché fantástico-medieval y eso ya es un tanto a su favor. Segundo, porque demuestra que con un ordenador modesto se pueden obtener maravillosos resultados. Y tercero, porque mi marido no me ha dejado en paz hasta que lo ha acabado con sangre, sudor y lágrimas y la inestimable ayuda, aunque esté feo que lo diga, de vuestra segura servidora. El programa ocupa unos diez megas de disco duro (una fruslería si lo comparamos con otros juegos de nueva hornada), se apaña con un 286, funciona en VGA en modo 640 x 480 dieciséis colores, y se recomienda muy especialmente un ratón. La tarjeta de sonido es opcional, ya que *Cobra Mission* se porta muy bien a través del modesto «beeper» del PC.

¿Y de qué va la cosa? Pues es la historia de un detective privado muy macho (Mike Hammer a su lado es una nena), que vuelve a Cobra Island, su pueblo natal, para ver a su antigua novia del instituto. Allí descubre que, durante su ausencia, un mafioso de altos vuelos llamado Káiser se ha hecho con el poder, y que una serie de chicas jóvenes han

desaparecido, presumiblemente por causa de este tipejo y sus secuaces. Nosotros seremos ese detective que, acompañado de su amorosa (valiente, guapa, nada celosa y complaciente) novia Faythe, buscará a las chicas e intentará detener a Káiser, salvando a Cobra Island, California, Calahorra y al resto del mundo libre de paso. Y aquí es donde empieza nuestro tormento...

El programa contiene grandes dosis de sexo y violencia, y eso es lo único que logrará mantenernos pegados al monitor durante su larga y muy compleja resolución. Si he de ser sincera, el tufillo machista que despiden me fastidia no poco, y mira que estoy curtida en estas lides. Pero conociendo como conozco a mis amigos japoneses, pasaré por alto este detalle.

Como os decía, el juego está realizado en su totalidad en dieciséis colores, en lugar de los doscientos cincuenta y cinco de ordenanza. La mayor resolución y un inteligente uso de las tramas y las paletas de color hace que, al menos los gráficos estáticos, tengan una calidad muy alta. Todo el diseño del juego es netamente japonés, mezcla de «manga» con la estética a la que nos han acostumbrado cartuchos de consola como *The Legend of Zelda* (vista superior con una curiosa perspectiva). Pero ahí es donde acaban las cosas buenas y comienzan las malas. He tenido tantas discusiones al respecto con mi marido que ya no sé ni por dónde empezar. Quizá lo más flagrante sea la traducción. Reconozco el esfuerzo de *Proein* y la dificultad de traducir un programa como éste; pero limitarse a poner en castellano el diálogo, y dejar menús, opciones de combate e inventario (o sea, todo lo demás) en inglés no es lo más adecuado para quienes no tengan soltura en dicho idioma. «Menos mal» que las acciones son tan repetitivas, que a la larga acabaremos por entender por dónde van los tiros (o los puñetazos).

Esto último es otro de los aspectos menos lucidos de *Cobra Mission*, el combate. Por nuestra pantalla desfilarán multitud de enemigos, algunos francamente risibles, que se estarán quietecitos en la pantalla esperando que les arreemos con nuestra arma en su punto débil (que tendremos que descubrir). Cuando les llega el turno, atacan ellos, y a lo

mejor consiguen despeinar-te y todo. Cuando llegas a un nivel decente, liquidarás a la mayoría de los indeseables de un solo golpe, dos a lo sumo, con lo que tan temibles contrincantes (Yakusas, Aerobeas, Muscle Crows, Armies, Combats, Karate Gangs, etcétera: hay para elegir) se convertirán más en una molestia que en un combate excitante. Los «jefes» de final de fase requerirán unos cuantos papirotazos más,

pero eso es todo. Y cuando la palman, son muy teatrales.

En su desarrollo, *Cobra Mission* conseguirá que te cabrees como una mona. Mientras machacas enemigos y ligas más que Jean-Claude Van Damme, cada nivel te planteará una situación para resolver (entrar en un determinado sitio, normalmente), que cualquier jugador experimentado barruntará con facilidad. El problema es que, aunque tengas claro lo que haya que hacer, el cómo hacerlo es lo que te traerá de cráneo: darás interminables paseos arriba y abajo con el coco a punto de ebullición. Grabarás una y otra vez la partida, deseando jugar a algo menos complicado, como *Silverball* o *Zool*, por ejemplo. Y de pronto, y de la manera más tonta, sales del atoladero y te animas: pasas el nivel, empiezas otro, y ¡zas!, vuelta a empezar. Muchos amigos míos lo han dejado por imposible, y les comprendo perfectamente.

La única «chispa» del juego, como ya dije antes, es su parte netamente erótica. Por cada nivel que superes rescatarás a una chica, que te dará su número de teléfono. En todo Cobra, sólo podrás llamarlas (¡menudo paripé!) desde la casa de tu sufrida novia Faythe. Haces la llamadita, le pones una excusa a tu compañera de aventura y te vas corriendo al motel a buscar a la otra, y no precisamente para jugar al parchís. El encuentro erótico-amoroso no es cosa fácil; los diálogos, gráficos y sonidos en esta tesitura son bastante apasionados, pero he visto cosas mucho mejores en materia de sexo informatizado. Más divertido que un simple «strip-poker» sí es, pero...

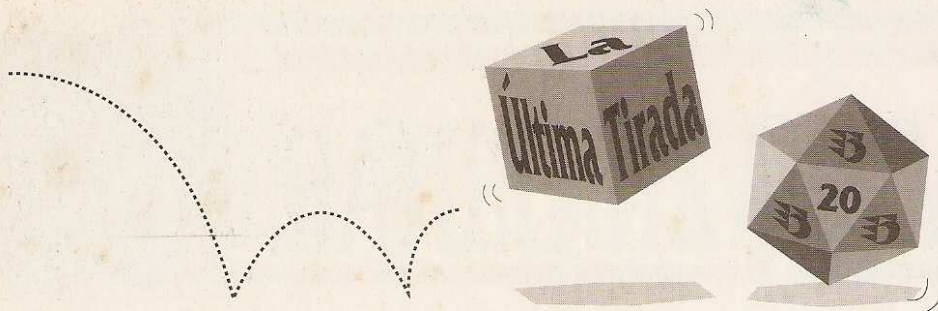
Otra cosa que me ha llamado la atención es lo que mi marido y yo hemos denominado «transposición de sistemas». Aunque se supone que el juego es de ambientación actual, sus diferencias con un sistema de rol fantástico-medieval son mínimas. En vez de pociones, usamos pastillas de Vitamax; en vez de hechizos, sprays Shanel o petardos (¡en serio!). Además de la Magnum 44 empuñaremos armas tan prosaicas como barras de hierro, hachas, látigos y hasta espadas. En vez de armadura, tendremos chaquetas de Kevlar y cascos de aluminio. Un detective con hacha es algo digno de ver.

Que conste que todo esto no significa que no os vaya a gustar *Cobra Mission*: se parece más a un JdR que otros programas con «etiquetita» que yo me sé. Pero no os llaméis a engaño: para «enganchar» al jugador, hace falta algo más que una serie de primas de Heidi ligeras de ropa.

Megatech ha lanzado a renglón seguido *Metal & Lace: Battle of The Robobabes*, un juego más en la línea arcade pero con los mismos planteamientos que *Cobra Mission*. Si esta gente sigue trabajando bien, se harán con un huequecito en el mundo del software. Gráficos en dieciséis colores tan bien hechos como los suyos no se ven todos los días.

—Laura Balestra





**«No se puede matar
el tiempo sin herir a la eternidad.»
(Dicho norteamericano.)**

Hace unas semanas estábamos cenando en un restaurante chino la mayoría de la gente que hacemos **DRAGON Magazine**. Como que aparte de compañeros de trabajo también somos amigos personales, es algo que se hace con frecuencia, y que permite afrontar nuestras labores editoriales de una manera más distendida y agradable. Se habló de la orientación que habría que darle a próximos lanzamientos *AD&D* y *Fasa*, de nuevos proyectos, de futuros artículos para **DRAGON**, etcétera. Pero ya tras el postre, y con una copa de licor de Kao Liang delante, no tengo más remedio que hacerles la pregunta que más polémica despierta en nuestras reuniones.

«¿De qué os parece que tendría que hablar en la *Última Tirada* de este número?»

Por supuesto, su opinión no es vinculante, pero sí una valiosa ayuda para buscar un tema de interés general sobre el que disertar en esta sección. De un tiempo a esta parte me he dado cuenta de que mi responsabilidad en esta página es grande, y que no se puede hablar por hablar, ni disertar sobre cualquier chorrada que toque tangencialmente el rol y aburra hasta a la ovejas.

Como suele pasar en estos casos, llovieron las proposiciones indecentes y los «de esto ya hemos hablado» o «eso no me parece adecuado». Cuando cesa el murmullo, alguien que no ha dicho nada aún propone algo, y todo el mundo le aclama la idea, amén de invitarle a otro trago.

En consecuencia, tema elegido para este mes: el correo.

¿Y qué tiene de especial el tema del correo como para dedicarle una sesuda disertación en **DRAGON**? Pues que como muchas otras cosas, hay toda una serie de normas no escritas y culturales alrededor de él bastante desconocidas, y que contribuyen a que éste sea más eficaz. Los que las conocen, pueden dar por finalizada la lectura de la revista; los que no, ruego que sigan con un servidor un par de minutos más.

Ya Lovecraft se lamentaba a principios de siglo de que el arte epistolar se estaba perdiendo. A Howard Philips le gustaba escribir cartas por el puro gusto de hacerlo, y enviaba larguísima misivas a cualquiera que le escribiese interesándose por sus obras o su trabajo. Lovecraft contestaba a todo el mundo, y fue esta manía suya lo que vertebró y dio vida al famoso Círculo de Lovecraft, aquel grupito de autores que, capitaneados por August Derleth, dieron continuidad y lustre a las obras del maestro.

A pesar del tiempo transcurrido, la cosa no ha

variado sustancialmente. Las modernas comunicaciones (teléfono, fax, módem) han eclipsado por completo a la modesta carta (papel, sobre, timbre y buena voluntad), que apenas ha variado de procedimiento en los últimos dos siglos. Muchas veces la pereza, la falta de tiempo o el «horror a la cuartilla en blanco» nos quitan las ganas de escribir esa simple esquelita que, en el fondo, sabemos que nos puede reportar múltiples beneficios. Cartearse con aficionados al rol de otros lugares puede ser una manera muy adecuada de contrastar pareceres, poner en marcha proyectos e intercambiar ideas. O enamorar a una doncella a vuelta de correo, algo muy loable y en lo que un tal Cyrano era un experto. Y como ya sabía H.P.L., una cosa muy agradable «per se». La ilusión con que puede llegar a mirarse el buzón, por si ha llegado correo, no puede pagarse con dinero. Y todo por el mísero precio de un sello o un paseo hasta la estafeta.

A una carta, que me atrevería a decir que es una extensión de nosotros mismos, hay que dedicarle esfuerzo y cariño. No voy a entrar en cuestiones de ortografía, caligrafía, de que si hay que hacerla a máquina o con ordenador, limpia o sucia, en papel de ciento veinte gramos o en una simple hoja arrancada de una libreta. Eso es cosa vuestra. Tampoco es preciso adjuntar la tira de dibujos o firmar como Gran Sacerdote Ech-Pi-El o Abdul Alhazred, que también eran costumbres de Lovecraft en sus epístolas. Cuando tu grupo de rol es pequeño o inexistente, el correo puede ser un remedio infalible para no fallecer de asfixia lúdica. Ya no sólo para organizar una partida postal, que es algo que se hace poco y que se tendría que potenciar en España, sino también para ampliar horizontes: sentirse arropado por eso a lo que vagamente designamos como «La Afición», y que en realidad es un microcosmos de personalidades más complejo que ocho JdR juntos. Cuando el club al que pertenecía hace unos años funcionaba a toda marcha, me carteara con al menos seis clubes de distintos puntos del país, y no recuerdo ninguna carta que no aportara algo nuevo a mi querida filosofía de taberna.

Sin ser esto moco de pavo, hay toda una serie de buenas costumbres que pueden adoptarse para hacer mucho más eficaz nuestra comunicación escrita. Una de ellas, de origen anglosajón, es el SASE (Self Adressed Stamped Envelope: sobre con remite propio y franqueo). Cuando pides información a una editorial, una tienda, firma comercial, club no presentado o amigo desconocido, es de buena

educación incluir dentro de tu sobre junto a la carta otro sobre más pequeño, en el que has escrito tus señas y colocado ya un sello. De esta forma, te aseguras la respuesta y descargas de trabajo al departamento de correo de la empresa u organización a la que escribes. En España tenemos la manía de pedir lo que sea, y no adjuntar, aunque sólo sea por cortesía, los sellos para la respuesta: parece que es obligación del consultando ocuparse de todo. Si lo hacéis de esta forma (generalizada en casi todo el mundo), raro será el sitio desde donde no os contesten.

La cosa puede llegar a los extremos de refinamiento que blasona la editorial norteamericana Victory Games (creadores, entre otros, del JdR de *James Bond 007*). Si tienes alguna duda sobre el juego, bastará con que formules las preguntas de forma que puedan contestarse «sí» o «no», y las envías junto a un SRF al departamento de consultas. Tus cuestiones serán respondidas al punto.

Como decía, es una forma educada y muy conveniente de pedir información, a pesar de que a nosotros nos sale un poco cara. El problema se plantea cuando tienes que escribir al extranjero para solicitar algo. ¿De dónde saco yo el franqueo? ¿De una colección de sellos? No, existe algo ya pensado para este fin, y es el IRC (Cupón de Respuesta Internacional). Este papelito, que puede ser adquirido en las oficinas de Correos, vale por los sellos de respuesta en cualquier país que forme parte de la Unión Postal Internacional. Si lo envías con tu sobre, el recipiendario sólo tendrá que canjearlo por los sellos necesarios y enviarte lo solicitado. De hecho, lo que estamos haciendo es pagar el franqueo de otra forma. Para países de la CEE y Reino Unido debe bastar con un IRC. Para Canadá y Estados Unidos, es mejor enviar dos, por si acaso. Cabe la posibilidad de que os devuelvan el IRC, como me ha ocurrido a mí en más de una ocasión.

Otra cosa importante: si lo que estamos haciendo es contestar un anuncio de Inglaterra, EE.UU. o Canadá, deberemos comprobar primero si en alguna parte aparecen las palabras «Overseas Welcome», o lo que es lo mismo, que aceptan pedidos y solicitudes de otros países allende el mar. También hemos de tener en cuenta de que los precios varían para los clientes de «ultramár»; lo mejor es escribir especificando nuestra situación y pidiendo condiciones. Ya sé que no es llegar y besar el santo, pero menos da una piedra.

En resumen: dediquemos algo de nuestro tiempo a comunicarnos con los demás. Dado que, comparados con la media nacional, los jugadores de rol reunimos un tanto por ciento de virtudes por decímetro cúbico elevado (somos gregarios, imaginativos, apegados a la cultura, solidarios, leemos de vez en cuando y vemos pocos «reality-shows»), justo es que reivindicemos algo que antes era un arte y que ahora sólo se usa para comprar tonterías de tienda televisiva. Una vez más, podemos tener en algo «el chupetín por el palito», que diría mi adorada Mafalda.

Dentro de un mes, más de lo mismo y de otras cosas. Hasta entonces, larga y próspera vida a todos.

—Francisco José Campos